1 Informations importantes

Pour commencer

2 Manettes compatibles

3 Fonctions en ligne

4 Avis aux parents et tuteurs

Aperçu du jeu

5 Le monde de Xenoblade Chronicles X

6 Commandes

7 Commencer une partie

8 Sauvegarder et effacer des données

Sur le terrain

9 Écran d'exploration

10 Explorer Mira

11 Les indigènes

WUP-P-AX5E-00

Combat

12 Écran de combat

13 Principes de base du combat

14 Arts

15 Cris de guerre et Soul Challenges

16 Stratégie de combat

17 Métamode

18 Gagner un combat

19 Arts de soutien

20 Arts de handicap

Menu principal

21 Accéder au menu principal

22 Équipe (stats et équipements)

23 Équipe (arts, compétences, classes)

24 Équipe (cris de guerre, membres actifs)

25 Missions et sociogramme

26 Renseignement, social et autres

Après avoir rejoint le BLADE

27 Principes de base du BLADE

28 Rejoindre une division

29 Voyage rapide

30 New L.A. (New Los Angeles)

31 Accepter des missions

32 Installations

33 Utiliser FrontierNav

34 Coopérer avec les fabricants d'armes

35 Skells (gestion et équipement)

36 Skells (combat)

37 Skells (Assurance Skell / Acheter des Skells)

Carte

38 Se servir de la carte

39 Vue section

40 Vue FrontierNav

Social

41 Escouades et offres rares

42 Rapports du BLADE

43 Missions escouade

44 Recruter des BLADE

45 À propos des missions en ligne

46 Missions en ligne (accepter et accomplir)

47 Activités de division et classement

À propos de ce produit

48 Mentions légales

Dépannage

49 Assistance

1 Informations importantes

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application **Informations sur la santé et la sécurité** (⚠), accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Sélection de la langue

Ce logiciel supporte trois langues différentes : l'anglais, le français et l'espagnol.

La langue du jeu dépend de la langue sélectionnée pour la console. Vous pouvez changer la langue de la console dans les paramètres de la console (🔧).

- Les captures d'écran du logiciel de ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- Lorsqu'il est nécessaire de clarifier de quelle partie d'une capture d'écran il est question, des références au texte à l'écran de ces captures d'écran seront en anglais, suivies par une traduction entre [crochets].

2 Manettes compatibles

Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.

Wii U GamePad	Manette Wii U Pro

◆ Un seul Wii U GamePad peut être utilisé.

Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez **Paramètres des manettes** pour accéder à l'écran ci-contre. Puis, sélectionnez **Synchroniser** et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.

3 Fonctions en ligne

Connectez votre console à Internet pour profiter des fonctions suivantes :

- Consultez la section Pour se connecter à Internet du mode d'emploi imprimé de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet.

Rejoindre une escouade

En progressant dans le jeu, vous aurez la possibilité de rejoindre une escouade 41 composée d'un maximum de 32 joueurs. Les membres d'une escouade peuvent s'envoyer des rapports du BLADE, de l'équipement sous forme d'offres rares ou participer ensemble à des missions en ligne.

- Rapports du BLADE 42
- Missions escouade 43
- Offres rares 41

Recruter un avatar

Vous pouvez recruter les avatars d'autres joueurs pour combattre à vos côtés pendant un certain temps. 44

Accomplir des missions en ligne

Une fois que vous remplissez certaines conditions, vous pouvez vous allier à d'autres joueurs pour former une équipe composée d'un maximum de quatre membres afin d'affronter d'énormes Chef ! 45

- Missions d'escouade (incluant les défis des Ennemis du monde)
- Missions chronométrées

À propos de Miiverse

- Les messages utilisateurs font partie d'une fonction associée à Miiverse.
- Pour plus de détails sur Miiverse, veuillez consulter la section Miiverse de votre guide d'utilisateur Wii U. Vous pouvez consulter le guide d'utilisateur en appuyant sur ⌂ depuis le menu Wii U Menu et en sélectionnant ensuite ? depuis le menu du bouton HOME.
- Pour publier un message dans Miiverse, connectez-vous à Internet et effectuez le paramétrage initial pour Miiverse en sélectionnant (Miiverse) à partir du menu Wii U.

4 Avis aux parents et tuteurs

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** (), accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint les fonctions en ligne (telles que la partie Social 41 et Miiverse) et l'échange de contenu à travers les jeux.
Miiverse	・Restriction de la publication Empêche les utilisateurs d'envoyer des messages utilisateurs 42 et de publier du contenu sur Miiverse. ・Restreindre la consultation et la publication Empêche les utilisateurs d'envoyer et de recevoir des messages utilisateurs ainsi que de publier et consulter du contenu sur Miiverse.
Ajout d'amis	Restreignez l'ajout d'amis. 41

◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification de l'ESRB** dans la fonction de contrôle parental.

5 Le monde de Xenoblade Chronicles X

Lorsque la Terre se trouva prise au milieu d'une bataille épique opposant deux forces extraterrestres, seuls quelques vaisseaux parvinrent à s'en échapper. Vous êtes l'un des derniers survivants de l'humanité qui ont réussi à atterrir sur une planète alors inconnue, baptisée Mira. Votre devoir consiste à l'explorer et à l'analyser pour découvrir votre nouvel environnement. En chemin, vous en apprendrez plus sur les citoyens qui peuplent la ville de ce nouveau monde, mais vous devrez également affronter des ennemis mortels, connus sous le nom d'indigènes, afin de créer un nouvel espace habitable pour les ultimes survivants de votre espèce.

Un monde librement connecté

En progressant dans le jeu, vous aurez la possibilité de vous connecter à Internet pour jouer avec d'autres joueurs en rejoignant une escouade 41. Vous pourrez aussi envoyer des rapports du BLADE tout en jouant seul ou accomplir avec d'autres joueurs les mêmes missions que vous avez effectuées en solo.

6 Commandes

Le Wii U GamePad et la manette Wii U Pro ont les mêmes fonctionnalités.

Commandes de base

Déplacer le personnage	L
Courir	L (appuyez sur L)
Course auto.	R (maintenir enfoncé) + B ◆ Réappuyez sur le bouton ou inclinez L dans la direction opposée pour annuler
Sauter	ZR
Changer d'arme	X
Viser un ennemi	R
Activer le zoom de la mini-carte	R (maintenir enfoncé) + ✚
Afficher le menu principal	+

Commandes de caméra

Déplacer la caméra	R
Zoomer/Dézoomer	L (maintenir enfoncé) + R⬆/R⬇
Positionner la caméra derrière le personnage	L
Drone	R (maintenir enfoncé) + ✚ ◆ Vous pouvez désactiver le drone en réappuyant sur ces boutons ou en appuyant sur B

Commandes de combat

Vous pouvez effectuer les actions suivantes en appuyant sur R pour verrouiller un ennemi.

Verrouillage de la cible	L
Changer de cible	R (maintenir enfoncé) + Y/A ◆ Y permet de viser un ennemi situé à gauche de votre cible actuelle, et A d'en viser un situé à sa droite
Verrouiller/ déverrouiller la section de l'ennemi	(appuyez sur R)
Dégainer l'arme	A
Sélectionner art	✣ ◆ Après avoir sélectionné un art, appuyez sur A pour l'utiliser
Afficher le menu de combat	⊕

Contrôler les membres de votre équipe

12

Attaque concentrée	R (maintenir enfoncé) + ✣
Rassemblement	R (maintenir enfoncé) + ✣
Activer le métamode	R (maintenir enfoncé) + ✣
Accumuler tension	R (maintenir enfoncé) + ✣

Commandes des menus

Naviguer dans les menus	✣
Valider la sélection	Ⓐ
Annuler	Ⓑ
Changer de catégorie (certains menus seulement)	ZL/ZR
Passer une cinématique	⊕

Commandes utiles plus tard dans le jeu

Utiliser une Balle éclaireuse 31	R (maintenir enfoncé) + Ⓧ

Commandes pour les fonctions sociales

Lorsque vous lisez un rapport du BLADE...

42

Afficher le message	L (maintenir enfoncé)
Recommander / Marquer comme favori	L (maintenir enfoncé) + Ⓐ
Bloquer l'utilisateur temporairement	L (maintenir enfoncé) + Ⓨ
Ajouter l'utilisateur à la liste des utilisateurs bloqués	Ⓑ (maintenir enfoncé) + Ⓧ

Pendant une mission escouade...

43

Afficher les détails de la mission	R (maintenir enfoncé) + L

Commandes de Skell

35

Monter à bord/ Descendre du Skell	Ⓨ
Passer du mode marche au mode véhicule	L
Marche arrière (limité au mode véhicule)	ZL

Lorsque vous n'avez pas de Skell, mais que votre équipe en possède...

Ordonner aux membres de l'équipe de monter à bord des Skells	R (maintenir enfoncé) + ✚
Ordonner aux membres de l'équipe de descendre des Skells	R (maintenir enfoncé) + ✚

Après avoir obtenu un module de vol pour Skell...

Voler	ZR
Propulsion	(en vol)
Gagner de l'altitude	ZR (maintenir enfoncé)
Perdre de l'altitude	ZL (maintenir enfoncé)
Plonger (descendre au niveau du sol)	ZL + ZR

Utiliser une manette Wii U Pro

Même si vous n'utilisez pas le Wii U GamePad pour jouer au jeu, vous pouvez tout de même l'utiliser comme accessoire pour consulter la carte. 38

7 Commencer une partie

Menu titre

À partir du menu titre, veuillez choisir l'une des options suivantes :

Nouvelle partie	Commencer une nouvelle partie depuis le début.
Continuer	Continuer une partie sauvegardée précédemment.
Paramètres	Configurer différents paramètres. 26
Nintendo eShop	Connectez-vous à Nintendo eShop.

Wii U GamePad

À partir du menu titre, vous pouvez afficher l'écran du jeu sur le Wii U GamePad en touchant l'écran du GamePad quelques secondes.

- Vous pouvez changer l'écran affiché sur le GamePad pendant le jeu en touchant sur l'écran du GamePad.

Nouvelle partie

Configurez les paramètres du jeu, créez votre avatar et commencez votre partie.

◆ Vous pouvez modifier certains paramètres ainsi que mettre à jour l'apparence de votre avatar à mesure que l'histoire progresse.

Sous-menu de la création de personnage

Sauvegarder & charger	Sauvegardez l'apparence de l'avatar en cours de création ou chargez l'apparence d'un avatar sauvegardé précédemment. ◆ Vous pouvez sauvegarder jusqu'à cinq apparences d'avatar.
Voir le personnage	Voir l'avatar en cours de création sous différents angles.

Saisir le nom

Peu de temps après avoir commencé la partie, il vous sera demandé d'entrer le nom de votre avatar en touchant l'écran du GamePad. Veuillez garder à l'esprit que ce nom pourra être vu par de nombreux joueurs via Internet.

◆ Vous ne pourrez plus changer le nom de votre avatar après avoir validé.

8 Sauvegarder et effacer des données

Sauvegarder le jeu

Vous pouvez sauvegarder votre progression à tout instant sauf pendant les combats et les cinématiques. Appuyez sur ⊕ pour voir le menu principal 21 et sélectionnez SAUVEGARDER LA PARTIE.

◆ Chaque utilisateur enregistré sur la console Wii U peut créer un fichier de sauvegarde.

Sauvegarder après les cinématiques

Il peut vous être demandé de sauvegarder vos données après avoir regardé certaines cinématiques ou accompli des missions en ligne 45 . Lorsque l'option apparaît, appuyez sur CONFIRMER pour écraser vos données sauvegardées précédemment.

Précautions liées aux fonctions sociales

Les informations suivantes peuvent être divulguées aux autres joueurs lorsque vous jouez en ligne :

- Nom de l'avatar 44
- Trophées 41
- Rapports du BLADE 42
- Classement 47

Effacer les données sauvegardées

Pour effacer les données sauvegardées, sélectionnez PARAMÈTRES DE LA CONSOLE depuis le menu Wii U, puis choisissez GESTION DES DONNÉES.

Les données effacées seront définitivement perdues, veuillez donc prendre soin de bien vérifier vos données avant de les effacer.

9 Écran d'exploration

En explorant les vastes contrées de Mira, vous rencontrerez différents types d'indigènes et tomberez sur des paysages à couper le souffle.

1 Nom du lieu

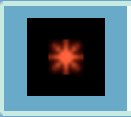
Le nom de la zone est écrit en-dessous de celui de la région. 10

2 Météo 21

3 Heure actuelle dans le jeu

4 Mini-carte

Affiche votre environnement immédiat grâce aux icônes suivantes :

	Position et orientation actuelles du personnage
	Votre destination actuelle
	Ennemi
	Field Access Point (par ex. coffre-fort) 10
	Aire de repos 10

5 Niveau de l'ennemi et niveau de menace 11

10 Explorer Mira

Types de lieux

En fonction du type de lieu que vous découvrez, vous pouvez recevoir une récompense.

Région	Un vaste environnement qui contient différentes zones et repères. ◆ Vous ne recevrez aucune récompense lorsque vous découvrirez de nouvelles régions.
Repère	Un lieu symbolique. De l'expérience 18 et des points de combat 23 vous seront offerts pour vous récompenser de l'avoir découvert.
Zone	Un environnement de plus petite taille à l'intérieur d'une zone. Vous gagnerez des points d'expérience en la découvrant.
Zones secrètes et panoramas	Ces endroits peuvent être cachés et difficiles d'accès. En découvrir un vous rapportera la plus grande récompense en termes de points d'expérience.

Camp de base (CB)	Vous gagnerez des points de combat en découvrant un camp de base.
Emplacement FrontierNav 27	Vous gagnerez de l'expérience et des points de combat en découvrant ces sites.

En progressant dans le jeu, vous pourrez voyager instantanément entre les repères et les emplacements FrontierNav. 29

Coffres-forts

Si vous trouvez un coffre-fort lors de votre exploration, approchez-vous en et appuyez sur Ⓐ pour voir si vous pouvez l'ouvrir. Si tel est le cas, appuyez à plusieurs reprises sur Ⓐ pour le forcer et obtenir une récompense. Les récompenses comprennent des objets, de l'argent, des points d'expérience et des points de combat.

- Pour ouvrir certains coffres-forts et récupérer les trésors qu'ils contiennent, vous devez posséder les compétences de terrain 21 qui leur correspondent.

Objets de collection

Vous pouvez trouver certains matériaux et ressources disséminés dans chaque zone. Approchez-vous en pour les ramasser. Vous pouvez recevoir des récompenses en ajoutant ces objets à l'Encyclopédie 26 . Différents objets sont nécessaires pour compléter certaines missions. 31

Aire de repos

Vous pouvez vous reposer et faire avancer le temps en examinant les bancs rouges, les tentes BLADE ou les caravanes.

Cycle jour / nuit

Les risques de rencontrer des indigènes dangereux augmentent à la nuit tombée. Les habitants de New L.A. 30 ont aussi différentes occupations en fonction de l'heure de la journée.

11 Les indigènes

Les indigènes sont les créatures autochtones qui peuplent le monde de Mira. Lorsque vous en rencontrez un nouveau, approchez-vous en avec précaution ! Leur difficulté ainsi que leur comportement varient en fonction de leur type. Certains peuvent être dociles tandis que d'autres vous attaqueront à vue !

Niveau de l'indigène et difficulté

La couleur du nom d'un indigène indique son niveau de difficulté. Cette information est basée sur la différence de niveau entre l'indigène et votre avatar. Le gris indique les indigènes les plus faibles, la difficulté progresse ensuite selon le barème suivant :

■ (facile) > ■ > ■ > ■ > ■ > ■ (extrêmement dangereux)

Types de détections

Les indigènes réagiront différemment à votre présence selon leur type. Certains vous attaqueront dès qu'ils vous verront ou vous entendront, alors que d'autres voyagent en meute et ne rejoindront le combat qu'après que vous avez attaqué un des leurs. Le tableau ci-dessous montre les icônes qui illustrent les différents types d'indigènes afin que vous puissiez les identifier sur le terrain.

(Pas d'icône) Type pacifique	Ces indigènes ne vous attaqueront que si vous les attaquez en premier.
Ennemi visuel	Ces indigènes vous attaqueront si vous entrez dans leur champ de vision.
Ennemi auditif	Ces indigènes vous attaqueront si vous vous approchez trop d'eux et qu'ils vous entendent.

Viser un ennemi

Appuyez sur R pour viser l'ennemi le plus proche. Sélectionnez X ou un art pour attaquer.

Les tyrans : une menace pour l'humanité

Les tyrans sont de puissants indigènes dotés de compétences exceptionnelles. Vous recevrez de précieux objets si vous réussissez à en vaincre un.

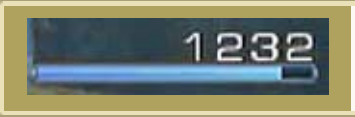
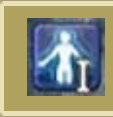
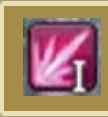
Couronne de tyran

Le nombre de joueurs tués par les tyrans est continuellement enregistré. Les tyrans auront une couronne d'or, d'argent ou de bronze en fonction du nombre de joueurs qu'ils auront tués.

12 Écran de combat

1 Type d'ennemi, niveau, nom et PV

2 Informations sur votre personnage et son équipe

	PV (points de vie)
	PT (points de tension) 16
	Niveau interne 18
	Rang de classe 18
	Soutien 19
	Handicap 20

3 Niveau moral

Indique le niveau de solidarité de votre équipe et leur propension à travailler ensemble. 15

4 Liste des arts

Ici se trouvent les arts (talents de combat) actuellement équipés 14 . Naviguez à travers la liste avec ✣ et appuyez sur Ⓐ pour utiliser l'art sélectionné.

5 Positionnement relatif à la cible

Cet indicateur montre votre positionnement par rapport à l'ennemi. Attaquer un ennemi ou utiliser certains arts depuis différents angles vous donnera un avantage. 16

Positionnement d'attaque

Vous pouvez attaquer les ennemis de face, de dos ou de côté.

Hauteur relative

Cet indicateur affiche votre hauteur par rapport à la position de l'ennemi.

6 Arme actuellement équipée par l'avatar

Menu de combat

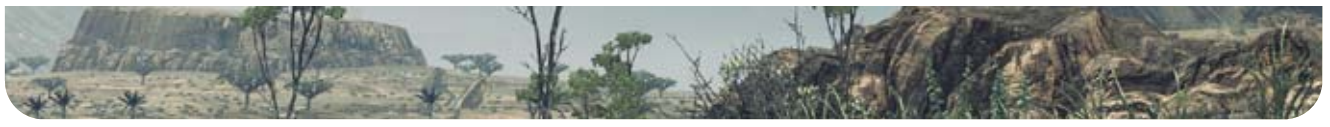
Appuyez sur ⊕ pendant le combat ou lorsque vous visez un ennemi pour afficher le menu de combat.

◆ Appuyez sur ⊕ pour fermer le menu de combat ou sur Ⓧ pour naviguer à travers les sous-menus suivants.

Donner des ordres à vos compagnons	Ordonnez aux membres de votre équipe de suivre certaines stratégies. ◆ Appuyez sur ZL/ZR pour choisir le membre de l'équipe à qui vous voulez assigner un ordre.
Objets	Utiliser des objets utilisables. Les objets consommables peuvent être obtenus en tant que récompense de division. 47
Évacuation d'urgence	Fuyez en direction du repère le plus proche après un décompte de 15 secondes.

Battre en retraite

Appuyez sur Ⓑ pendant un combat pour que votre personnage arrête d'attaquer. Vous pouvez battre en retraite en vous éloignant suffisamment des ennemis hostiles (courir est vraiment efficace dans ce genre de situation !).



13 Principes de base du combat

Il est possible d'avoir jusqu'à quatre membres dans votre équipe. Par défaut, les membres de l'équipe se battent comme ils l'entendent, en utilisant leurs arts et compétences en fonction de la situation.

Attaquer

Après avoir initié le combat, votre personnage attaquera automatiquement à intervalles réguliers. Le délai entre chaque attaque varie en fonction de l'arme dont il est équipé. Utiliser des arts et compétences augmente votre efficacité au combat.

Changer d'arme

Chaque personnage est équipé de deux types d'armes. Appuyez sur Ⓧ pour passer d'une arme à l'autre.

Armes blanches	Puissantes, mais limitées au combat rapproché.
Armes longue portée	Permettent d'effectuer des attaques multiples à distance.

À propos des PV

Pendant le combat, vous pouvez récupérer vos PV principalement grâce aux cris de guerre 15 . Cependant, certains arts peuvent aussi vous permettre de recouvrir des PV.

Mettre hors combat

Votre personnage est mis hors combat lorsque ses PV tombent à zéro : il est alors dans l'impossibilité de combattre. Si votre personnage est mis hors combat, vous pouvez soit vous téléporter immédiatement au repère le plus proche, soit attendre la téléportation automatique qui s'effectue au bout de 30 secondes.

◆Il est possible de ranimer un personnage mis hors combat dans certaines circonstances. 16

Retour [RETURN]	Appuyez sur Ⓐ pour terminer immédiatement le combat et vous téléporter vers un repère.
Attendre	Même si votre personnage est mis hors combat, vous serez ranimé et gagnerez le combat si les membres de votre équipe parviennent à vaincre en moins de 30 secondes tous les ennemis participant à l'affrontement.

Après le combat

Une fois tous les ennemis participant à l'affrontement vaincus, les membres hors combat de votre équipe seront automatiquement ranimés et commenceront à récupérer leurs PV.

14 Arts

Chaque personnage apprendra de nouvelles compétences, appelées arts, en augmentant de niveau. Pour utiliser un art, sélectionnez-en un avec ✣, puis appuyez sur Ⓐ.

Effets spéciaux

Certains arts possèdent des effets spéciaux additionnels quand ils sont exécutés dans certaines circonstances, en fonction du positionnement du personnage ou du timing par exemple.

◆ De plus amples détails sur l'effet spécial d'un art sont disponibles dans la description des arts.

Par exemple, un effet spécial peut accroître les dégâts infligés si un art est exécuté sur le côté de l'ennemi ou ajouter un handicap 20 en plus de l'effet initial de l'art.

Recharge

Les arts requièrent un temps de recharge après chaque utilisation. Une fois la recharge terminée, l'icône de l'art clignotera pour indiquer qu'il est à nouveau disponible.

◆ Le temps de recharge varie suivant les arts.

Deuxième niveau de recharge

Une fois la recharge terminée et l'art à nouveau disponible, une lumière verte commencera à encercler l'icône. Si vous attendez que la lumière verte fasse le tour complet de l'icône avant d'utiliser à nouveau l'art, son effet sera accru, faisant notamment plus de dégâts.

- Référez-vous à la section sur les arts 23 pour de plus amples informations.

Armes et arts

Tous les arts sont effectués avec des armes blanches ou longue portée. Vous pouvez réduire le temps de recharge de tous les arts en attaquant avec n'importe quel type d'arme. Néanmoins, les deuxièmes niveaux de recharge ne peuvent être raccourcis qu'en utilisant une arme correspondante.

15 Cris de guerre et Soul Challenges

Lorsque certaines conditions sont réunies, les membres de votre équipe et vous-même vous adressez des encouragements au cours des combats. Les cris de guerre réussis ont divers effets positifs en plus de redonner des PV.

◆ Référez-vous à la section correspondante pour de plus amples informations sur la façon de mettre en place des cris de guerre. 24

Cris de guerre

Vous pouvez choisir d'utiliser un art spécifique pour répondre au cri de guerre d'un membre de votre équipe. L'art à utiliser devrait correspondre à la couleur du cri de guerre apparu à l'écran. Utilisez un art de couleur similaire pour obtenir un effet additionnel. Dans le tableau ci-dessous, les couleurs de la colonne de gauche représentent la couleur du texte et celles de la colonne de droite montrent le type d'art correspondant.

Orange	Arts corps-à-corps
Jaune	Arts à distance
Violet	Arts handicapants
Vert	Arts de soutien (soutien/guérison)
Bleu	Arts d'aura
Blanc	Métamode 17

Effets additionnels

- Rétablit les PV de tous les personnages qui ont contribué au cri de guerre réussi.
- Accroît le niveau d'entente 31 avec le membre de l'équipe qui a effectué le cri de guerre.

Soul Challenge

Dans certaines circonstances, la jauge de Soul Challenge apparaîtra à l'écran une fois que vous aurez effectué un art. Appuyez sur Ⓑ pendant que le cercle orange se rétracte et qu'il survole le cercle blanc pour réussir le défi et gagner des effets additionnels. Vous ne disposez que de peu de temps avant que le cercle orange ne disparaisse complètement et que le défi échoue, alors agissez vite !

Effets d'un Soul Challenge réussi

- Votre personnage entonnera un cri de guerre.
- Tous les membres de l'équipe recouvreront leurs PV et bénéficieront d'effets positifs additionnels.
- Le niveau moral de l'équipe augmentera.

Timing parfait

Appuyez sur Ⓑ pendant que le cercle orange survole le cercle blanc pour obtenir un résultat parfait et recouvrir des PT.

Niveau moral

Réussir un Soul Challenge accroît le niveau de moral [MORALE LEVEL] de l'équipe d'une unité. À mesure que le niveau moral augmentera, les membres de l'équipe entreprendront des cris de guerre plus souvent et le nombre de PT bonus attribués pour la réussite d'un Soul Challenge sera accru.

16 Stratégie de combat

Les conseils suivants vous donneront un avantage face à vos ennemis.

Attaquez depuis un angle mort

Attaquer un ennemi par-derrière, par-dessus ou par-dessous accroît votre précision et vos chances d'asséner un coup critique.

Faites chuter vos ennemis

Il est possible de faire chuter vos ennemis en utilisant certains arts. Les ennemis ayant chuté ne peuvent pas esquiver vos coups et prendront plus de dégâts.

Comment faire chuter un ennemi

❶ Utilisez un art qui inflige la condition « vacillement » sur un ennemi.

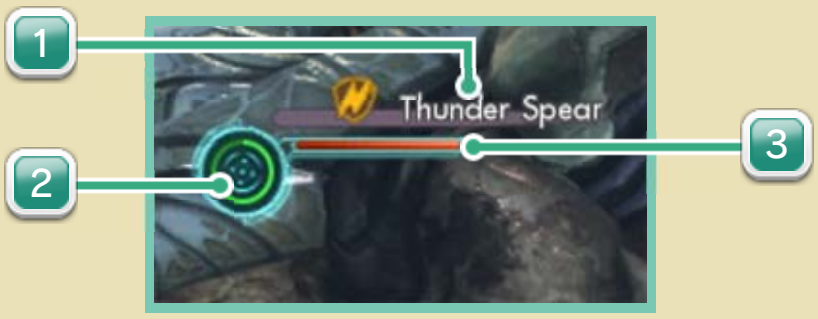
❷ Utilisez un art qui inflige la condition « chute » sur un ennemi.

◆ Il sera nécessaire d'utiliser un art contenant « vacillement » en plus d'un art contenant « chute » pour faire chuter certains ennemis.

Détruire les sections d'un ennemi

Détruisez les différentes parties du corps d'un ennemi, comme ses pattes ou sa queue, en réduisant à zéro les PV de la section correspondante. Il est possible de désactiver les attaques qui utilisent une partie du corps en détruisant la section correspondante. Vos dégâts augmenteront et les résistances de l'ennemi (tout type) diminueront pour chaque section détruite.

◆ Certains matériaux 26 ne peuvent être obtenus qu'en détruisant les sections des ennemis.



1 Attaque de l'ennemi et sa propriété

2 PV de la section

3 PV de l'ennemi

Section verrouillée

Rapprochez-vous de la section que vous voulez détruire et appuyez sur R pour verrouiller la cible.

Accroître la tension

Les points de tension (PT) augmentent à chaque auto-attaque. Une fois que vous avez un certain nombre de PT, vous pouvez effectuer des actions spéciales.

1 000 PT

Art de tension	Vous autorise à utiliser un art puissant qui consomme des PT.

3 000 PT

Ranimer	Vous autorise à ranimer un personnage mis hors combat. Approchez-vous d'un personnage hors combat et appuyez sur Ⓐ pour le ranimer.
Métamode	Augmente toutes vos compétences de combat pendant un court instant. 17

◆ Vous gardez vos PT après chaque combat, mais vous les perdrez tous si votre personnage est mis hors combat.

Si vous êtes mis hors combat, les membres de votre équipe tenteront de vous ranimer à condition que l'un d'entre eux possède 3 000 PT.

17 Métamode

Une fois les 3 000 PT accumulés, sélectionnez depuis la liste des arts pour dépenser les PT sur le surpuissant métamode. Le métamode augmente vos capacités de combat pour un certain temps.

◆ Devient accessible plus tard dans le jeu.

1 Compteur métamode

Ce compteur apparaît au milieu des arts quand le métamode est activé. Sa couleur change en fonction du dernier art utilisé.

2 Durée du métamode

Le métamode s'arrête une fois le temps écoulé.

Troisième niveau de recharge

Pendant le métamode, le temps de recharge des arts réduit et le troisième niveau de la jauge de recharge devient disponible.
Le troisième niveau de la jauge de recharge augmente encore plus la puissance de vos arts.

◆ Peu importe le type d'armes utilisé pendant le métamode, tous les arts disposeront d'un troisième niveau de la jauge de recharge.

Utiliser le métamode efficacement

Compteur métamode

Chaque art utilisé avec succès pendant le métamode ajoutera du temps au compteur métamode. Les bonus octroyés par le compteur métamode seront renforcés à mesure que le nombre sur le compteur augmentera.

◆ Les arts de soutien, handicap et aura ne font pas grimper le compteur.

Prolonger le métamode	Prolonge le métamode de quelques secondes.
Bonus de PT	Augmente le nombre de PT qui s'accumulent à chaque attaque.
Dégâts [DAMAGE]	Augmente les dégâts infligés par les attaques.
Recharge [COOLDOWN]	Réduit le temps de recharge.
Résistance [RESISTANCE]	Réduit la résistance des ennemis à tous les types d'attaques.

Caractéristiques du compteur métamode

- Le compteur métamode n'augmente pas lorsque des attaques à distance et des attaques au corps-à-corps sont utilisés tour à tour.
- Par conséquent, utilisez d'autres types d'arts (handicap, soutien ou aura) pour changer la couleur du compteur et que le nombre continue d'augmenter.

Couleur de combo

La couleur du compteur métamode change en fonction des types d'arts utilisés. Selon l'ordre des couleurs (si le compteur passe du vert au jaune, par exemple), différents effets sont octroyés.

◆ Ces combos ne fonctionnent que lorsque des arts sont utilisés pendant le métamode.

Bonus de compteur métamode x2	Multiplie par deux l'augmentation des points de compteur métamode lorsque vous utilisez des arts.
Amplification des dégâts de la section	Accroît les dégâts infligés sur les sections spécifiques de l'ennemi.
Récupération de PV	Le personnage qui a activé le combo de couleur récupère quelques PV.
Durée des handicaps prolongée	Les handicaps 20 infligés aux ennemis durent 25 % plus longtemps.
Bonus d'EXP interne	Augmente le montant d'EXP interne gagné. 18
Bonus d'EXP de classe	Augmente le montant d'EXP de classe gagné. 18

Chaînes d'équipe

Les membres de votre équipe activeront leur métamode lorsque leurs PT atteindront 3 000. Si plusieurs membres de l'équipe activent leur métamode au même moment, cela produit des effets spéciaux.

2 membres	Les cris de guerre auront lieu plus souvent.
3 membres	Vous gagnez 50 PT additionnels par coup en utilisant un art.
4 membres	Donne le booster Super armure à toute l'équipe. Celui-ci réduit tous les dégâts encaissés de 50 %. ◆ Pendant que Super armure est actif, les membres de votre équipe et vous-même ne pouvez être sujets aux handicaps tels que vacillement, chute, recul, souffle et sursaut.

Prolonger le métamode

Vous pouvez prolonger le métamode en atteignant 3 000 PT avant la fin du métamode et en le réactivant.

Lorsque le métamode prend fin…

Le montant total des dégâts infligés pendant le métamode s'affiche quand la durée du métamode touche à sa fin. Les informations suivantes seront affichées :

Total	Montant total des dégâts infligés par le personnage qui a activé le métamode.
Total de l'équipe	Montant total des dégâts infligés par tous les membres de l'équipe pendant le métamode.

Types de points d'expérience (EXP)

Vous gagnerez des points d'EXP internes et d'EXP de classe en terrassant des ennemis.

- Les ennemis plus difficiles à battre vous rapporteront plus d'expérience, alors cherchez les ennemis les plus puissants pour accroître votre potentiel ! (De la même manière, les ennemis plus faibles que vous rapportent moins d'EXP.)

EXP interne

Augmente le niveau interne du personnage et renforce ses statistiques de base.

EXP de classe

Augmente le rang de classe actuel du personnage. Vous pouvez obtenir de nouveaux arts ou compétences 23 en fonction du rang.

EXP

Vous pouvez aussi obtenir de l'EXP interne en découvrant de nouveaux lieux, comme de nouvelles zones et de nouveaux repères. Le montant d'EXP attribué sera affiché à l'écran.

Butin

Il est possible d'obtenir un butin de combat à la fin d'un combat. Vous pourrez choisir entre les options suivantes :

Prendre tout	Ramasser tous les objets
Choisir	Ramasser seulement les objets que vous désirez prendre.
Vendre tout	Vendre tous les objets.
Offre rare	Envoyer les objets aux autres joueurs de votre escouade. 41 ◆ Cette fonction deviendra disponible en progressant dans le jeu.

19 Arts de soutien

Les arts de soutien permettent aux personnages de bénéficier d'effets positifs temporaires, tels que des augmentations de statistiques 22 . Ces effets positifs peuvent être annulés par des handicaps ayant l'effet inverse.

- Les arts de soutien de niveau plus élevé ont des effets plus puissants qui ont tendance à durer plus longtemps que les arts de soutien de bas niveau.

Précision accrue au corps-à-corps	Augmente la précision des attaques au corps-à-corps.
Précision accrue à distance	Augmente la précision des attaques à distance
Esquive augmentée	Augmente les chances d'esquiver les attaques ennemies.
Augmentation arme blanche	Augmente les dégâts infligés à l'arme blanche.
Augmentation arme longue portée	Augmente les dégâts infligés avec les armes longue portée.
Augmentation de potentiel	Augmente le nombre de PV récupérés par les cris de guerre et les arts, et augmente les dégâts infligés par les arts de tension. 16
Augmentation résistance physique	Réduit la quantité de dégâts physiques reçus par le personnage.
Augmentation résistance laser	Réduit la quantité de dégâts de type laser reçus par le personnage.
Augmentation résistance éther	Réduit la quantité de dégâts d'éther reçus par le personnage.
Augmentation résistance thermique	Réduit la quantité de dégâts thermiques reçus par le personnage.

Augmentation résistance électrique	Réduit la quantité de dégâts électriques reçus par le personnage.
Augmentation résistance gravité	Réduit la quantité de dégâts de gravité reçus par le personnage.
Barrière	Entoure le personnage d'une barrière qui absorbe une certaine quantité de dégâts.
Supercharge	Double les dégâts de la prochaine attaque du personnage.
Leurre	Le personnage esquivera un certain nombre d'attaques ennemies.
Augmentation du pouvoir critique	Double les dégâts infligés par les coups critiques du personnage.
Effet de stase	Les effets des arts de soutien durent plus longtemps.
Défendre	Réduit grandement la quantité de dégâts reçus par le personnage.
Aura	Une aura devient active. ◆ L'effet de l'aura varie en fonction de l'art utilisé.
Invincible	Le personnage devient invincible pendant un certain temps.

Immunité face aux effets de la météo	Le personnage devient immunisé aux effets de la météo. 21
Immunité face au terrain	Le personnage est alors immunisé contre les dégâts de terrain.

Soutien de sondes météo et de combat

Vous pouvez également gagner des effets positifs grâce à la météo ou en plaçant des sondes de combat. 33

- Vous pouvez voir les effets en cours dans le menu principal. 21

Augmentation résistance des propriétés	Réduit tous les dégâts qu'un personnage reçoit.
Augmentation chance critique	Augmente les chances qu'a le personnage d'infliger un coup critique.
Augmentation d'attaque éther	Augmente les dégâts des attaques de type éther.
Augmentation attaque thermique	Augmente les dégâts des attaques de type thermique.
Augmentation attaque électrique	Augmente les dégâts des attaques de type électrique.
Augmentation attaque gravité	Augmente les dégâts des attaques de type gravité.
Réduction résistance	Réduit la résistance de l'ennemi aux handicaps 20 et augmente les chances de le faire vaciller et chuter.
Récupération de carburant pour Skell	Récupère du carburant pour Skell 36 en permanence.
Vitesse de récupération de carburant pour Skell augmentée	Augmente le taux de récupération des Skells immobiles.

20 Arts de handicap

Les handicaps ont différents effets néfastes. Pour vous remettre d'un handicap, vous pouvez utiliser un art de guérison, utiliser un soutien ayant l'effet inverse ou simplement attendre un certain temps que l'effet disparaisse de lui-même.

- Les handicaps de niveau plus élevé ont des effets plus puissants qui ont tendance à durer plus longtemps que les handicaps de bas niveau.

Handicaps de mouvement

Ces handicaps agissent sur la capacité d'un personnage à se mouvoir. Le personnage affecté par le handicap ne pourra plus se déplacer jusqu'à ce que le handicap soit annulé ou qu'il disparaisse de lui-même.

Vacillement	Déséquilibre le personnage, le rendant plus à même de chuter et d'être immobilisé.
Chute	Le personnage chute, créant une brèche que l'ennemi peut exploiter.
Recul	Le personnage est repoussé sur une certaine distance.
Éjection	Le personnage est propulsé dans les airs.
Sursaut	Le personnage sursaute, il lui est impossible d'agir pendant un certain temps.
Étourdissement	Le personnage s'évanouit.
Sommeil	Le personnage s'endort mais se réveillera lorsqu'il sera attaqué.
Immobiliser	Le personnage est immobilisé par un Skell ennemi. 36

Handicap de statut

Ces handicaps affectent les statistiques d'un

personnage ou d'un ennemi.

Contrôle	Prend le contrôle de l'ennemi visé pour en faire un allié.
Provocation	Attire l'attention de l'ennemi visé.
Évanouissement	Réduit la précision, l'esquive et la quantité de dégâts infligés par les armes longue portée.
Virus	La personne affectée ne peut utiliser d'armes longue portée.
Fatigue	Réduit les dégâts infligés avec des armes blanches.
Entrave	Ralentit la vitesse de recharge des arts.
Chronobombe	Inflige une grande quantité de dégâts après un certain temps.
Anti-résistance	Réduit la résistance à tous les types d'attaques.
Anti-récupération	Réduit le nombre de PV récupérés par les cris de guerre et les arts.
Réduction du maximum de PT	Réduit le nombre maximal de PT. 16
Fournaise	Inflige des dégâts de type thermique à intervalles réguliers.

Choc	Inflige des dégâts de type électrique à intervalles réguliers.
Anti-résistance physique	Augmente la quantité de dégâts physiques reçus.
Anti-résistance laser	Augmente la quantité de dégâts de type laser reçus.
Anti-résistance éther	Augmente la quantité de dégâts de type éther reçus.
Anti-résistance thermique	Augmente de dégâts thermiques reçus.
Anti-résistance électrique	Augmente la quantité de dégâts électriques reçus.
Anti-résistance gravité	Augmente la quantité de dégâts de type gravité reçus.

Handicap résistance

Certains ennemis possèdent une résistance face à certains types de handicap. Le message suivant s'affiche lorsqu'un ennemi n'est pas affecté par un handicap :

Résistance	L'ennemi est partiellement résistant à ce type de handicap, l'effet n'a pu être appliqué cette fois-ci.
Immunité	L'ennemi est immunisé contre ce type de handicap et l'effet n'a pu être appliqué.

Handicaps dus à la météo

Ces handicaps ne sont infligés que dans certaines conditions dues à la météo.

◆ Vous pouvez vérifier quels handicaps affectent actuellement vos personnages depuis le menu principal. 21

Précision réduite au corps-à-corps	Réduit la précision des attaques au corps-à-corps.
Précision réduite à distance	Réduit la précision des attaques à distance.
Puissance des attaques au corps-à-corps réduite	Réduit les dégâts des attaques au corps-à-corps.
Puissance des attaques à distance réduite	Réduit les dégâts des attaques à distance.
Réduction du potentiel	Réduit le nombre de PV récupérés grâce aux cris de guerre et arts, ainsi que les dégâts infligés par les arts de tension. 16
Réduction chance critique	Réduit les chances que le personnage a d'infliger un coup critique.
Réduction des attaques lasers	Réduit les dégâts de type laser.

Dégâts météo : Chaleur	Inflige des dégâts thermiques à intervalles réguliers.
Dégâts météo : Foudre	Inflige des dégâts électriques à intervalles réguliers.

21 Accéder au menu principal

Appuyez sur ⊕ pour accéder au menu principal.

◆ Certaines options du menu ne seront accessibles que plus tard dans le jeu.

Informations générales

Effets climatiques [WEATHER EFFECTS]

Soutiens et handicaps relatifs à la météo actuelle.

Niv. [LV.]

Niveau interne actuel. Affiche également votre niveau actuel d'EXP interne et le montant nécessaire pour atteindre le niveau supérieur.

◆ Le niveau interne maximal est le niveau 60.

Rang [RANK]

Niveau de classe actuel. Affiche également votre niveau d'EXP de classe actuel et le montant nécessaire pour atteindre le niveau supérieur.

◆ Le rang de classe maximal est le rang 10. Vous pouvez changer la classe de votre avatar. 23

Niveaux de compétences de terrain [FIELD SKILL LEVELS]

Niveau de chacune de vos compétences de terrain. Vous devez avoir un niveau et un type de compétences de terrain correspondant à certains coffres-forts pour les ouvrir.

◆ À chaque fois que votre niveau BLADE augmentera, vous aurez l'occasion d'améliorer également le niveau d'une compétence de terrain. 27

- Mécanique
- Biologie
- Archéologie

Compagnons de voyage [TRAVELING COMPANIONS]

Compagnons voyageant temporairement avec votre équipe.

Options de menu disponibles après avoir rejoint le BLADE

Effets des sondes BLADE [BATTLE PROBE EFFECTS]

Soutiens obtenus en plaçant des sondes de combat. 33

Division [DIVISION]

La division 28 à laquelle vous appartenez.

Niv. BLADE [BLADE LV.]

Votre niveau BLADE actuel 27 . Vous pouvez aussi voir le total de points de division accumulés ainsi que le nombre nécessaire pour atteindre le niveau supérieur.

Miranium

Le volume de miranium 33 que vous possédez et le volume maximal transportable.

Tickets de récompense [REWARD TICKETS]

Le nombre de tickets de récompense 43 que vous possédez et le nombre maximal que vous pouvez garder.

- Le nombre maximum de tickets que vous pouvez posséder en même temps augmente à mesure que vous montez de niveau BLADE.

22 Équipe (stats et équipements)

Statistiques

Vous pouvez y consulter les statistiques du personnage.

Exemple de statistiques

Total attaque à distance [TOTAL RANGED ATTACK]	La somme de l'attaque à distance du personnage et de la puissance d'attaque de son arme longue portée.
Total attaque au corps-à-corps [TOTAL MELEE ATTACK]	La somme du combat au corps-à-corps du personnage et de la puissance d'attaque de son arme blanche.
Potentiel	Affecte le nombre de PV récupérés grâce aux cris de guerre et les arts, ainsi que les dégâts infligés par les arts de tension. 16
Salutations [GREETINGS]	La salutation affichée sur votre profil du BLADE. ◆ Vous pouvez modifier votre profil en sélectionnant ÉDITER LES SALUTATIONS 26 depuis le menu social.

Équipement de terrain

Vous permet de changer l'équipement des membres de votre équipe, notamment leurs armes et armures. Sélectionnez l'élément que vous désirez remplacer, puis celui dont vous voulez vous équiper.

◆ Appuyez sur ✣ pour parcourir la liste rapidement.

Ground Gear
Change Gear
Select an Equipment Slot
Proto Assault
Proto Knife
Prototype Headset
Prototype Shirt
Prototype Waistwear L
Prototype Waistwear R
Prototype Pants
Funds 13000

Arme

Le type d'arme que votre personnage peut utiliser varie en fonction de sa classe actuelle.

Puissance d'attaque	La puissance de l'arme.
Niv.	Le niveau interne nécessaire pour que le personnage puisse s'équiper de l'arme.
Fabricant	Le fabricant d'armes 34 qui a développé ce modèle.
Recharge	Le nombre de secondes entre chaque auto-attaque.
Nom de la propriété	Le type de dégâts infligés par l'arme.
Nombre de munitions	Le nombre de tirs par attaque.
Stabilité	La plage de dégâts potentiellement infligés par l'arme. Les armes ayant une meilleure stabilité ont plus de chances de fonctionner au maximum de leurs capacités de façon constante.
Augmentation des PT	Le nombre de PT générés par l'auto-attaque de l'arme.
Améliorations	Le nombre d'améliorations apportées à l'arme 34 et le nombre d'améliorations potentielles restantes avant qu'elle atteigne son niveau maximal.

Armure

Les armures peuvent être équipées sur cinq parties du corps différentes. Certaines protègent cependant plusieurs parties du corps.

Sous-menu

Insert	Vous permet d'ajouter un insert. 34 ◆ Cette option n'est disponible que pour les pièces d'équipement ayant un emplacement disponible.
Changer d'équipement mode	Active ou désactive l'affichage de l'équipement mode.
Choisir le meilleur équipement	Équipe automatiquement le meilleur équipement que vous possédez.
Enlever l'équipement	Enlève la pièce d'équipement sélectionnée. ◆ Lorsque vous enlevez une arme, le personnage équipe automatiquement son arme d'origine à la place.
Enlever tout l'équipement	Enlève tout l'équipement, le personnage s'équipe de son arme d'origine.

Équipement mode

Si vous aimez une pièce d'armure pour ses statistiques mais n'appréciez pas son apparence, vous pouvez vous équiper d'une autre pièce d'armure en tant qu'équipement mode. De cette manière vous bénéficierez des statistiques de la pièce d'armure utilisée et de l'apparence de l'équipement mode.

Vous pouvez ici changer l'équipement de votre Skell. 35

- Cette fonctionnalité ne devient disponible qu'une fois que vous avez obtenu un Skell.

23 Équipe (arts, compétences, classes)

Arts

Vous pouvez ici améliorer vos arts ou vous en équiper. Les arts qu'un personnage apprend varient en fonction de sa classe, alors que les arts que vous pouvez équiper correspondent à l'arme actuellement équipée.

Configuration d'arts

Sélectionnez un art depuis la liste d'arts et placez-le dans un emplacement sur la palette des arts.

Remplacer et enlever des arts

Vous pouvez changer un art d'emplacement sur la palette des arts en appuyant sur Ⓨ et en le déplaçant à gauche ou à droite.

- Pour enlever un art, appuyez sur Ⓨ pour le sélectionner, puis réappuyez simplement sur le bouton.

Améliorer les arts

Pour améliorer un art, mettez-le en surbrillance dans la liste et appuyez sur Ⓧ. Vous pouvez dépenser des points de combat pour accroître sa puissance et réduire son temps de recharge.

◆ Un art ne peut pas être amélioré plus de quatre fois.

Points de combat

Les points de combat sont utilisés pour améliorer les arts et les compétences. Il existe plusieurs manières d'obtenir des points de combat :

- Augmentez votre niveau interne ou rang de classe
- Découvrez des camps de base (CB)
- Récupérez les trésors enfermés dans des coffres-forts
- Ajoutez des objets à l'Encyclopédie 26
- Accomplissez des missions escouade

Compétences

Les compétences sont des capacités passives qui prennent effet automatiquement lorsque qu'elles sont équipées sur un personnage. Vous pouvez les améliorer de la même manière que les arts. Les compétences acquises peuvent être équipées quelle que soit l'arme utilisée par un personnage.

Classes

Les classes avancées deviennent disponibles lorsque votre personnage atteint le niveau 10. Vous pouvez changer de classe [CHANGE CLASS] à tout moment.

Change Class
Samurai Gunner
The standard progression from Striker.
Retains the mix of offensive and defensive Arts
and the bonuses to HP and melee power.
Well balanced and suited for beginners.
CURRENT RANK: 2
FOR NEXT RANK: 5/96
STANDARD ARMS: Assault Rifle
Longsword
SKILL SLOTS: 2
Offensive Stance
Acquired rank 1
Area of Effect Target: Self
Art Description
TENSION. Boosts melee accuracy + boosts melee power,
but increases damage taken.
A Confirm B Cancel X Switch Art/Skill

24 Équipe (cris de guerre, membres actifs)

Cris de guerre

C'est ici que vous pouvez configurer les cris de guerre [SOUL VOICES] de votre avatar. Vous pouvez choisir entre trois options possibles pour chaque activation de cri de guerre, ayant chacune un effet différent.

◆ Vous pouvez voir les cris de guerre des autres membres de l'équipe, mais il est impossible de les changer.

1 Style

Le style de cri de guerre du personnage (corps-à-corps, équilibré, etc.).

2 Graphique

Représente l'équilibre du cri de guerre du personnage et les types d'avantages qu'ils peuvent produire.

3 Conditions de déclenchement du cri de guerre

4 Personnalisation des cris

Il existe quatre cris de guerre dont vous pouvez personnaliser les conditions de déclenchement.

Membres actifs

De nouveaux personnages rejoindront votre équipe à mesure que vous progresserez dans le jeu. Vous pouvez choisir qui prendre dans votre équipe à partir du menu Membres actifs [ACTIVE MEMBERS]. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre membres actifs dans votre équipe en même temps, votre avatar y compris.

Intervertir les membres de l'équipe

Déplacez un personnage vers la liste des membres actifs de l'équipe [CURRENT PARTY] pour l'ajouter à votre équipe ou mettez-le dans la liste des membres de réserve [RESERVE MEMBERS] pour le retirer de l'équipe.

- Les personnages inactifs retourneront à New L.A. 30

Changer de leader

Le personnage dans l'emplacement de leader en haut à gauche est celui que vous contrôlez. Placez un personnage dans cet emplacement pour le contrôler.

Sélectionnez CONFIRMER LES CHANGEMENTS [CONFIRM CHANGES] pour valider la configuration de l'équipe et revenir au jeu.

Retourner à votre Skell

Cette option vous permettra de retourner à l'endroit où se trouve votre Skell et de monter à bord.

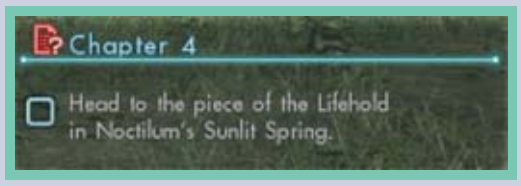
◆ Cette option deviendra disponible à mesure que vous progresserez dans le jeu.

25 Missions et sociogramme

Missions

Les missions (missions principales, requêtes, etc.) 31 deviendront disponibles à mesure que vous progresserez dans le jeu. Depuis ce menu, vous pouvez lire le descriptif d'une mission, vérifier ses prérequis et choisir une mission comme destination.

Point de destination



La prochaine étape de la mission sélectionnée sera affichée sur la droite de l'écran d'exploration ; le prochain point de destination sera affiché dans la mini-carte.

- Si la mission requiert que vous réunissiez des objets disséminés sur une large zone, le point de destination ne sera peut-être pas affiché.

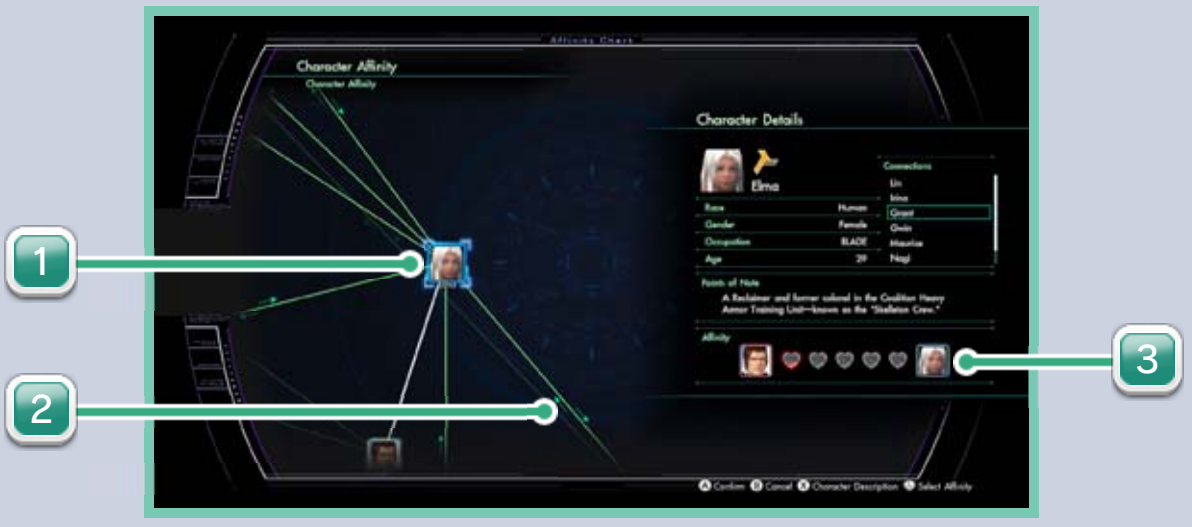
Sociogramme

Le sociogramme illustre l'état des relations entre chaque personnage ainsi que leur niveau d'entente.

Entente du personnage	C'est ici que vous pouvez voir le niveau d'entente des personnages rencontrés au cours de l'histoire.
Entente du joueur	Les informations disponibles ici concernent les personnages que vous avez rencontré grâce aux fonctions sociales du jeu.

À propos du sociogramme

Après avoir sélectionné le sociogramme que vous désirez voir, déplacez le curseur avec Ⓛ pour sélectionner le portrait d'un personnage ou une ligne d'entente, appuyez ensuite sur Ⓐ pour voir une description de ce personnage ainsi que ses relations avec les autres.



1 Personnage

Choisir cette option affichera les liens du personnage ainsi que les informations importantes le concernant.

Liens

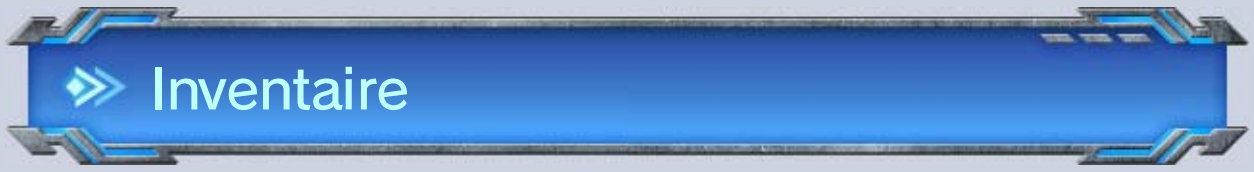
Après avoir sélectionné un personnage, vous pouvez voir son entente avec les autres en parcourant la liste de liens avec les personnages en utilisant ◎ ou ✣.

2 Lignes d'entente

Sélectionner une de ces lignes vous permettra de voir la relation entre les deux personnages se trouvant à chaque extrémité de la ligne.

3 Entente

Affiche le niveau d'entente entre le personnage choisi et votre avatar. 31



C'est ici que vous pouvez pourrez lire la description d'un objet et ses statistiques ou décider de le vendre.

◆ Vous ne pouvez transporter que 99 objets similaires. Si vous possédez déjà 99 objets identiques et que vous en ramassez un autre, il sera automatiquement vendu.

La catégorie Inventaire inclut...

Inserts	Les inserts actuellement équipés. 34
Matériaux	Objets obtenus sur les ennemis vaincus.
Ressources précieuses	Cristaux et minerais rares. 33
Appendices	Objets obtenus sur les Ennemis du monde vaincus. 45
Sondes	Les différentes sondes que vous pouvez installer sont listées ici 33 . Chaque sonde possède son propre effet.

Sous-menu

Le sous-menu est disponible lorsque vous avez sélectionné une catégorie liée à l'équipement (comme les armes longues portée ou les armes blanches). Une fois la catégorie sélectionnée, appuyez sur Ⓧ pour l'afficher. C'est ici que vous pouvez enlever ou désactiver les inserts de l'objet choisi.

Information

Le menu Informations 30 contient des indications importantes rassemblées auprès des personnes peuplant Mira.

Trophées

Un récapitulatif de vos progrès à travers le jeu. Vous pouvez débloquer des trophées en réunissant certaines conditions spécifiques.

Bestiaire

Les ennemis rencontrés sont listés ici. Vous pouvez consulter différentes informations à leur sujet, comme où les trouver ou les objets que vous avez obtenus en les terrassant.

- Les informations sur les ennemis vaincus seront plus détaillées.

Encyclopédie

Une liste des objets de collection que vous avez ajoutés. L'objet ajouté à l'Encyclopédie [COLLECTOPEDIA] sera consommé et disparaîtra de votre inventaire.

OK!	Vous possédez l'objet correspondant. Appuyez sur Ⓐ pour le répertorier dans l'Encyclopédie.
?	Vous ne possédez pas l'objet correspondant.

Bonus d'Encyclopédie

Case chance	Vous obtiendrez des points de combat 23 lorsque vous ajouterez un objet à un tableau ★.
Rangée complétée	Vous recevrez des points de combat ainsi qu'un projecteur à hologramme 32 lorsque vous aurez complété une rangée entière (la rangée Légumes dans la catégorie Primordia, par exemple).
Catégorie complétée	Vous recevrez des points de combat lorsque vous aurez complété une catégorie entière (en complétant la rangée Légumes pour les cinq continents, par exemple).
Région complétée	Vous recevrez des points de combat ainsi qu'une sonde lorsque vous aurez complété tous les objets d'une région.

Social

Listes de joueurs	Voir les informations concernant les autres joueurs rencontrés grâce aux fonctions sociales 41 . Les joueurs sont organisés en plusieurs catégories : ・ Membres de l'escouade ・ Amis ・ Favoris
Sélection d'escouade	Rejoindre une escouade ou changer d'escouade. 41
Classements	Voir différents classements 47 liés aux fonctions sociales.
Éditer les salutations	Changez la salutation destinée aux joueurs voulant voir votre personnage sur Social. ◆ Si votre profil est masqué, il ne sera visible que par certains joueurs, notamment les personnes avec qui vous jouez souvent. 44

Sauvegarder

Choisir l'option Sauvegarder vous permettra d'écraser vos données de sauvegarde avec votre progression actuelle.

Paramètres

Modifier les paramètres de jeu

Paramètres de la caméra	Ajustez les différents paramètres de la caméra, comme sa vitesse de rotation et sa hauteur.
Paramètres système	Modifiez différents paramètres, tels que la mise en veille automatique de la console après une période d'inactivité.
Paramètres d'affichage	Ajustez certains éléments de l'interface utilisateur, en choisissant par exemple d'afficher ou de désactiver les sous-titres et les textes des cris de guerre.
Paramètres sociaux	Configurez différents paramètres liés aux fonctions sociales, en choisissant par exemple de voir ou de masquer les messages des autres joueurs.

Activer l'écran du GamePad

Sélectionner cette option déterminera si le GamePad affiche l'écran du jeu ou la carte.

Mode d'emploi

Sélectionnez cette option pour consulter le mode d'emploi électronique du jeu.

27 Principes de base du BLADE

Peu de temps après avoir commencé à jouer, vous rejoindrez une organisation militaire appelée BLADE. Votre objectif principal sera alors de vous informer sur le monde tout en accomplissant différentes missions.

L'exploration de la planète Mira

Les cinq continents de Mira sont divisés en petits blocs ⬢ appelés segments. Afin d'explorer un maximum de segments, vous devrez faire les choses suivantes :

Localiser les sites de sondes FrontierNav

Dirigez-vous vers les rayons de lumière éparpillés à travers le monde.

Installer une sonde

Une fois le rayon de lumière atteint, vous devrez y placer une sonde. Pour ce faire, rapprochez-vous du rayon de lumière et appuyez sur Ⓐ à plusieurs reprises.

◆ Une compétence de terrain 21 correspondante est requise pour pouvoir lancer une sonde sur certains sites.

Une sonde révèle des informations sur le segment dans lequel elle est installée et accroît le taux d'exploration. 39

Utiliser un terminal

Les fonctionnalités de carte 38 ci-dessous deviendront disponibles sur le GamePad pour un accès rapide après que vous avez rejoint le BLADE.

- Voir votre destination
- Voyage rapide 29
- Changer de sonde 33

Niveau BLADE

Vous recevrez des points de division en travaillant comme membre du BLADE. De même que pour les autres types d'expérience, votre niveau BLADE augmentera à mesure que vous servirez l'organisation et gagnerez des points de division.

Les activités officielles du BLADE incluent...

- Installer des sondes
- Vaincre des indigènes
- Accomplir des missions

◆ Le montant de points de division que vous recevez varie en fonction de l'activité.

Récompenses de niveau BLADE

À mesure que votre niveau BLADE augmente, assurez-vous de faire un rapport à Eleonora qui se trouve devant le tableau des missions 32. Non seulement vous pourrez choisir une compétence de terrain à améliorer, mais elle vous donnera également des bonus supplémentaires !

28 Rejoindre une division

Après avoir rejoint le BLADE, il vous sera demandé de choisir entre l'une des huit divisions disponibles. Chaque division possède sa propre spécialité, mais vous ne serez en aucun cas limité dans les activités disponibles en jeu en choisissant une division plutôt qu'une autre.

◆ Il est possible de changer de division ultérieurement, mais seulement lorsque vous jouez en ligne. 47

Différences entre les divisions

Activités recommandées

Chaque division pratique certaines activités qui lui sont propres. Vous gagnerez un plus grand nombre de points de division en pratiquant une activité qui est en relation avec votre division.

Social

Le choix de votre division affectera les choses suivantes :

Récompenses de division	Le type d'objets utilisables fournis chaque jour. 47
Soutien de division	Le type de soutien que vous pouvez offrir aux autres joueurs. 44

Divisions

Voici les activités recommandées pour chaque division, ainsi que les différents bonus de soutien qu'elles fournissent.

Pathfinders

Favorise l'installation de sondes et la découverte de nouveaux lieux.

PV bonus

Récupère peu à peu des PV.

Interceptors

Favorise le combat contre les indigènes et la réalisation de missions. 31

Tireur d'élite

Augmente les dégâts infligés par les armes longue portée.

Harrier

Favorise le combat contre les indigènes et les tyrans.

Maître d'armes

Augmente les dégâts infligés par les armes blanches.

Reclaimers

Favorise la recherche de coffres-forts et l'installation de sondes.

Pisteur

Augmente les chances d'obtenir des objets sur les ennemis vaincus.

Curators

Favorise la collecte d'objets de collection et le combat contre les tyrans.

Maître du coup critique

Augmente les chances d'infliger un coup critique.

Prospectors

Favorise la collecte de ressources 33 et la découverte de nouveaux lieux.

Défense bonus

Réduit la quantité de dégâts reçus.

Armement bonus

Favorise l'investissement de miranium chez les fabricants d'armes et le gain de points de R&D. 34

Corporation Support

Augmente le nombre de points de R&D que vous obtenez.

PT bonus

Favorise la réalisation de missions et l'amélioration des relations avec les avatars des autres joueurs rencontrés. 44

PT Support

Vous permet d'accumuler des PT quand vous attaquez avec des arts.

29 Voyage rapide

Vous pourrez utiliser la fonction de voyage rapide après avoir rejoint le BLADE. En utilisant le voyage rapide, vous pouvez vous téléporter instantanément aux endroits suivants :

- Les repères découverts
- Les emplacements FrontierNav équipés d'une sonde

Le voyage rapide et vous

Vous pouvez effectuer un voyage rapide en choisissant un lieu sur la carte. Les lieux vers lesquels vous pouvez voyager sont indiqués par .

Comment faire un voyage rapide

❶ Touchez un secteur sur le Wii U GamePad.

❷ Touchez

.

◆ Le nom des lieux ne sera pas affiché à l'intérieur du menu principal.

Les cartes de New L.A. et du monde

Touchez sur l'écran du Wii U GamePad pour voir vos cartes. Touchez New L.A. ou un continent pour zoomer sur ce lieu.

Voyager d'un continent à l'autre

Le voyage rapide ne devient disponible sur un nouveau continent qu'après y avoir découvert un repère ou installé une sonde.

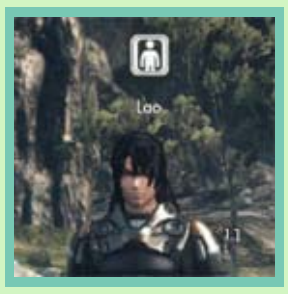
30 New L.A. (New Los Angeles)

New L.A. est la seule ville existante sur Mira. C'était une unité d'habitation sur le vaisseau interstellaire, La Grande Blanche. Elle se divise en deux sections principales.

Niveau supé-rieur	C'est le quartier administratif, abritant différentes installations. 32
Niveau inférieur	Ce niveau se divise en trois zones : la zone commerciale, la zone industrielle et le quartier résidentiel.

Rassembler des informations

Parler



Vous pouvez parler aux personnages signalés par . En fonction de la conversation, le sociogramme 25 peut être mis à jour avec de nouvelles informations.

Entendre des ragots

Vous pouvez entendre les conversations des personnages signalés par 💬 en vous rapprochant d'eux.

Information

Vous pouvez apprendre des choses intéressantes auprès des personnes signalées par 😊. Entendre ces indications peut même déclencher une Information 26 ou Information de section. 39

Mini-carte (New L.A.)

Les icônes suivantes sont affichées sur la mini-carte de la ville :

- Un personnage à qui vous pouvez parler
- Sortie
- Ascenseur
- Magasin
- Mission normale 31
- Mission d'entente 31

31 Accepter des missions

Une fois que vous aurez rejoint le BLADE, il vous sera proposé d'accomplir différentes missions. Vous recevrez une récompense en jeu pour chaque mission accomplie.

Missions principales

Ce sont des missions importantes relatives à l'histoire principale. Vous pouvez accepter une mission principale en choisissant sur l'écran qui se trouve dans la caserne du BLADE.

- Parfois, il vous sera nécessaire de remplir certains prérequis, comme avoir un niveau interne suffisant, un membre spécifique dans votre équipe ou un certain taux d'exploration 39 , avant de pouvoir accepter une mission

Missions d'entente

Accomplir des missions d'entente augmentera votre niveau d'entente avec vos compagnons. Si vous voyez en ville, examinez-le pour accepter la mission. Vous pourriez même rencontrer un nouveau compagnon grâce à l'une de ces missions !

> Vous ne pouvez accepter qu'une seule mission d'entente ou principale à la fois. Une fois acceptées, les missions de ce type ne peuvent plus être abandonnées.

Missions normales

Une mission normale n'est ni une mission d'entente, ni une mission principale ; pour ce genre de mission, il peut vous être demandé entre autres d'accomplir des corvées ou d'escorter quelqu'un. Vous pouvez accepter des quêtes normales auprès de personnes signalées par [?].

Missions de base

Les missions de base sont disponibles sur le tableau des missions. 32

- Il est possible d'accepter jusqu'à 20 missions de ce type à la fois. De plus, ce genre de missions peuvent être abandonnées à n'importe quel moment après avoir été acceptées.

Entente avec les compagnons

Le niveau d'entente avec les membres de l'équipe peut augmenter de différentes manières, notamment au cours de missions effectuées à leurs côtés. Les autres manières d'améliorer le niveau d'entente sont :

- Accomplir une activité recommandée par votre division
- Accomplir une mission avec ce personnage
- Effectuer un cri de guerre pendant un combat

Entente forte

Les missions d'entente deviendront disponibles à mesure que votre niveau d'entente avec les membres de votre équipe augmentera. Si votre niveau d'entente devient suffisamment élevé avec un membre de l'équipe en particulier, un évènement spécial en tête-à-tête aura lieu.

Les buts de missions

Lorsque le but d'une mission est une personne ou un ennemi en particulier, le but sera marqué d'un ! pour vous aider à le repérer.

Balle éclaireuse

Cette option devient disponible une fois qu'un certain compagnon a rejoint votre équipe. Maintenez R enfoncé et appuyez sur X pour utiliser une Balle éclaireuse qui vous mènera au prochain but de la mission.

- Vous devez utiliser un point de destination 25 avant de pouvoir essayer d'utiliser une Balle éclaireuse.
- La Balle éclaireuse risque de ne pas apparaître s'il n'y a pas de but évident, comme lorsque l'objectif de la mission nécessite de ramasser plusieurs objets d'un même type.

32 Installations

Différentes installations et services deviendront disponibles à mesure que vous progresserez dans le jeu.

Hall BLADE

C'est ici que les membres du BLADE peuvent accepter les missions et recruter des membres pour l'équipe.

Tableau des missions	C'est à partir de cette console, située près d'Eleonora, que vous pouvez accepter des missions de base, telles que les missions sociales, les chasses à la prime et les missions de récolte.
Console de prospection du BLADE	Vous pouvez utiliser cette console, située proche de la console du tableau des missions, pour chercher et recruter 44 les avatars d'autres joueurs afin de partir en mission.

Allée des Armes

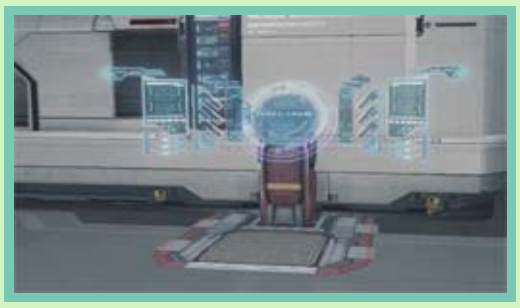
Cette rue est remplie de magasins : vous pouvez y trouver tout ce dont vous avez besoin pour explorer et analyser Mira.

Terminal d'achat	C'est ici que vous pouvez acheter ou vendre de l'équipement de terrain pour vos personnages. Vous pouvez aussi y acheter et vendre des Skells ou des pièces de Skell. 35 ◆ Il est possible de vendre de l'équipement de terrain directement depuis votre inventaire. 26
Fabricants d'armes	C'est ici que vous pouvez investir auprès de fabricants d'armes. Si vous leur donnez des fonds supplémentaires, ils pourront produire des pièces d'équipement plus puissantes que vous pourrez ensuite acheter. 34

Caserne du BLADE

Console de la caserne du BLADE

Vous pouvez utiliser cette console pour redécorer la caserne et gérer vos Skells.



Holo-galerie

Vous pouvez utiliser les projecteurs qui se trouvent ici pour admirer les hologrammes que vous avez reçus en récompense de mission ou pour avoir vaincu un tyran.

- C'est le seul endroit où vous pouvez vérifier quels hologrammes vous possédez actuellement.

Console réseau du BLADE

Lorsque vous êtes connecté à Internet, vous pouvez utiliser cette console pour accepter ou rejoindre les missions en ligne 45 et recruter les avatars d'autres joueurs. 44

Position des compagnons

Lorsque vos compagnons ne font pas partie de votre équipe, vous pouvez les trouver là où ils sont habituellement dans New L.A. Vous pouvez leur demander de rejoindre votre équipe en leur parlant.

- La position d'un compagnon peut changer si une mission en tête-à-tête est active. 31

33 Utiliser FrontierNav

Certains emplacements FrontierNav sont aussi connus sous le nom de veines de minerais à cause des ressources inexploitées se trouvant dans la zone. Ces ressources seront automatiquement extraites une fois une sonde installée.

◆ Après avoir installé une sonde sur l'une de ces veines de minerais, vous recevrez de l'argent ou des ressources à intervalles réguliers.

À propos des ressources

Vous pouvez utiliser des ressources pour renforcer votre équipement ou bien les vendre contre de l'argent en jeu. Certaines sont même nécessaires pour accomplir différentes missions.

Miranium	Un minerai hautement versatile utilisé dans de nombreuses applications.
Ressources rares	Ces cristaux et minerais rares ne peuvent être extraits que dans certaines zones.

Types de sondes

Vous pourrez parfois obtenir des sondes hautes performances en accomplissant certaines missions ou parfois en ouvrant des coffres-forts. Installer différents types de sondes vous permet de bénéficier d'effets variés.

Sonde d'extraction	A une capacité de production plus élevée, augmentant ainsi la quantité de miranium que vous pouvez extraire à cet endroit.
Sonde de recherches	Génère un revenu de tourisme basé sur le nombre d'endroits secrets ou de panoramas découverts.
Sonde de combat	Offre à l'équipe différents avantages liés au combat 19 lorsqu'elle se trouve dans cette région. 10
Sonde de stockage	Augmente la quantité maximale de miranium que vous pouvez stocker.
Sonde booster	Améliore les fonctions premières des sondes connectées.
Sonde de copie	Imite la fonction d'une sonde connectée (ne peut pas copier les autres sondes de copie).

Liens combos

Plus vous connectez de sondes hautes performances d'un même type et rang, plus le FrontierNav sera efficace.

Combo triples sites	Augmente de 30 % les effets de chaque sonde liée.
Combo quintuples sites	Augmente de 50 % les effets de chaque sonde liée.
Combo octuples sites	Augmente de 80 % les effets de chaque sonde liée.

Changer de sonde

Vous pouvez changer le type de sonde installée grâce à la carte, en touchant sur le GamePad pour accéder à l'écran du mode FrontierNav. 40

Comment changer de sonde

❶ Touchez la sonde que vous désirez remplacer.

❷ Touchez Change Probe.

❸ Sélectionnez le type de sonde que vous voulez installer à la place.

- Lorsque vous voulez installer une sonde hautes performances, des frais supplémentaires basés sur la qualité de la sonde sont appliqués. Vous pouvez changer de sondes autant de fois que vous le désirez.
- Vous pouvez également changer de sonde à partir du mode section.

34 Coopérer avec les fabricants d'armes

Les fabricants d'armes sont des sociétés qui développent de l'équipement pour les membres du BLADE ainsi que pour leurs Skells 35 . Investir dans une société permet d'améliorer la qualité de l'équipement produit.

Gérer un fabricant d'armes

De nouveaux produits apparaissent en magasin lorsque le niveau d'une société augmente grâce à vos investissements. Vous pouvez investir dans ces sociétés et bénéficier de leurs offres en accédant au terminal AM, situé dans l'allée des Armes.

Fournir du miranium	Investir dans une société se servant du miranium comme ressource de développement.
Faire de la publicité pour un produit	Échanger des points de R&D (gagnés en terrassant des ennemis grâce aux produits d'une société).

Améliorer une caractéristique de combat

Cette option vous permet d'améliorer les effets additionnels d'une pièce d'équipement de terrain ou de Skell.

Matériaux requis

L'amélioration de chaque pièce d'équipement requiert un type de matériau différent.

Créer un insert

Les inserts améliorent un peu plus votre équipement. Vous pouvez les encastrer dans les emplacements libres d'une pièce d'équipement.

Matériaux requis

Des matériaux, des ressources rares et du miranium sont nécessaires à la création d'inserts.

- Les objets appelés « ??? » seront révélés lorsque vous obtiendrez au moins un des matériaux nécessaires à la création de l'insert.

Développement d'équipement

Vous pouvez utiliser certains matériaux précieux pour développer des pièces d'équipement uniques.

Matériaux requis

Des matériaux, des ressources rares et du miranium sont nécessaires à la création de pièces d'équipement.

- Les objets appelés « ??? » seront révélés lorsque vous obtiendrez des schémas techniques qui peuvent se trouver dans les coffres-forts, en accomplissant des missions ou en finissant l'histoire principale du jeu.

35 Skells (gestion et équipement)

En progressant dans le jeu, vous serez en mesure de passer votre permis Skell. En cas de réussite, vous recevrez votre propre mecha tactique !

Piloter un Skell

Appuyez sur Ⓨ pour monter à bord d'un Skell ou en descendre. Appuyez sur ⓛ lorsque vous pilotez un Skell pour passer du mode marche au mode véhicule ou inversement.

- Les Skells infligent des dégâts aux ennemis plus petits qu'eux juste en les touchant.
- Les Skells sont transportés à vos côtés lors des voyages rapides.
- Sélectionnez RETOURNER À VOTRE SKELL 24 pour vous retrouver instantanément à bord de votre Skell.

Garage à Skells

Vous pouvez gérer vos Skells en sélectionnant HANGAR DE LA CASERNE DU BLADE à partir de la console qui se trouve dans la caserne, puis en sélectionnant le Skell que vous désirez modifier.

Immatriculation de Skell	Immatriculer un pilote (personnage) pour le Skell sélectionné. ◆ Un personnage ne peut monter à bord d'un Skell qu'après avoir été immatriculé pour celui-ci.
Équipement	Modifier l'équipement du Skell sélectionné.
Ravitaillement	Utiliser du miranium pour ravitailler 36 le Skell sélectionné.
Dénomination	Vous permet de changer le nom du Skell sélectionné.
Choix des couleurs	Vous permet de modifier les couleurs des différentes pièces du Skell sélectionné.
Vendre	Vendre le Skell sélectionné ou son équipement.

- Un personnage ne peut monter à bord d'un Skell qu'après avoir été immatriculé en utilisant le système d'immatriculation.
- Le niveau interne d'un personnage doit être supérieur ou égal au niveau d'un Skell pour qu'il puisse le piloter.

Équiper vos Skells

Depuis le menu principal, sélectionnez GROUPE et ensuite ÉQUIPEMENT SKELL pour modifier l'équipement de vos Skells. Les Skells peuvent utiliser des arts lorsqu'ils sont équipés d'armes.

◆ Vous pouvez également modifier l'équipement d'un Skell depuis le garage à Skells ou le magasin.

Statistiques du Skell

Niveau d'armature	Le niveau de performance du Skell.
Assurance Skell	Temps restant sur l'assurance Skell. 37 ◆ L'assurance Skell ne peut pas être reconduite.
Armure	La somme des niveaux de défense de toutes les pièces d'armure accumulées.
Carburant	La quantité maximale de carburant que le Skell peut transporter.

Niv. d'armature et arme

Les Skells ne peuvent être équipés que d'armes d'un niveau inférieur ou égal au leur.
Les Skells possédant un niveau d'ossature élevé peuvent manier des armes plus puissantes.

Type de Skell et d'armure

Il existe trois types de Skells. L'armure dont un Skell peut s'équiper dépend du type de Skell utilisé.

◆ Le type du Skell est visible sur son écran de statistiques.

Léger	Ne peut être équipé que d'une armure légère.
Moyen	Peut être équipé d'une armure légère ou moyenne.
Lourd	Peut être équipé d'une armure légère, moyenne ou lourde.

Pièces d'équipement

Armes et auto-attaque.	Vous pouvez vous équiper d'armes longue portée ou d'armes blanches dans les emplacements arme de poing D et arme de poing G . ◆ Vous pouvez choisir de vous équiper de deux armes blanches, deux armes longue portée ou d'une arme blanche et d'une arme longue portée.
Armes relatives aux arts	Vous pouvez équiper un Skell d'un total de huit arts d'armes, ce qui lui permettra d'utiliser différents arts pendant le combat. : Arme dos : Arme épaule : Armes bras : Arme d'appoint ◆ Certaines armes dos ou épaules requièrent chaque emplacement, droite et gauche, pour pouvoir être équipées.
Armure	Un Skell peut être équipé de cinq pièces d'armure au total.

Voir les arts

Pour voir quels arts sont disponibles sur une arme de Skell spécifique, sélectionnez une arme Skell, puis appuyez sur R.

36 Skells (combat)

Un personnage peut monter à bord d'un Skell avant ou pendant un combat. Les Skells possèdent des actions spéciales outre les auto-attaques et les arts.

1 PV de l'ossature (la robustesse du Skell)

Le Skell sera détruit si ses PV tombent à zéro. 37

2 PE (Points d'équipement)

Les PE s'accumulent lorsque les auto-attaques du Skell touchent un ennemi.

3 Défense du Skell

Il suffit qu'au moins un membre de votre équipe soit à bord d'un Skell pour que la défense totale des personnages n'étant pas à bord de Skells augmente. L'augmentation de la défense varie en fonction du nombre de personnages utilisant un Skell.

◆ Si un personnage descend de son Skell au cours d'un combat, que ce soit parce qu'il s'en est éjecté ou que son Skell a explosé, il ne recevra pas de bonus de défense.

Un Skell	Augmentation de défense de 20 %
Deux Skells	Augmentation de défense de 40 %
Trois Skells	Augmentation de défense de 60 %

4 Carburant pour Skell

Indique la quantité de carburant restant. Les Skells sont incapables de combattre lorsqu'ils n'en ont plus.

» À propos du carburant

Chaque attaque de Skell, qu'il s'agisse d'une auto-attaque ou d'un art, consomme du carburant. Un Skell regagne du carburant petit à petit lorsqu'il n'y a personne à bord.

◆ Une fois le module de vol obtenu, les Skells consommeront aussi du carburant en volant.

Immobiliser les ennemis

Il est possible d'immobiliser un ennemi pour un

certain temps après l'avoir déséquilibré. Les ennemis immobilisés recevront plus de dégâts.

◆ Vous regagnerez également du carburant lorsque vous immobiliserez un ennemi.

Comment immobiliser les ennemis

❶ Pour immobiliser un ennemi, rapprochez-vous de celui-ci lorsqu'il vacille et appuyez simultanément sur ZL et ZR.

❷ Une série de cercles apparaîtra. Appuyez sur Ⓑ lorsque le cercle orange survole le cercle blanc pour obtenir un effet maximal et prolonger la durée de l'immobilisation.

Cockpit time

Le Cockpit time peut avoir lieu - ou non - lorsque vous utilisez un art avec votre Skell au cours d'un combat. Quand le Cockpit time débute, tous les arts deviennent disponibles et ne nécessitent plus de temps de recharge. Vous devenez également invincible pendant un certain temps.

◆ Les PE augmenteront aussi pendant ce temps.

Métamode Skell

Vous pouvez activer le métamode de votre Skell en sélectionnant . Il est nécessaire d'avoir 3 000 PE disponibles.

Contrairement au métamode des personnages, les effets du métamode Skell augmentent les performances du Skell pour un certain temps. Le type d'augmentation varie en fonction du Skell.

Prolonger la durée du métamode Skell

La durée du métamode Skell sera prolongée aléatoirement.

Dégâts reçus au combat

Il est possible de récupérer des PV et du carburant pour votre Skell en utilisant certains objets utilisables. 47

Perdre un appendice

Les parties individuelles d'un Skell seront détruites si elles reçoivent un trop grand nombre de dégâts. Dans le cas où un Skell perdrait un bras, les armes et arts qui lui sont liés ne pourraient être utilisés.

- Les PE sont réduits lorsqu'un Skell perd un appendice.
- Les membres détruits d'un Skell seront automatiquement réparés aussitôt le combat terminé.

Détruire un Skell

Un Skell sera entièrement détruit si les PV de son ossature tombent à zéro. Lorsque le Soul Challenge apparaît, appuyez sur Ⓑ pendant que le cercle orange survole le cercle blanc pour obtenir un effet maximal. Vos chances d'évacuation seront basées sur la réussite de votre exécution.

Parfait	Vous évacuez le Skell en toute sécurité. Votre Skell sera remorqué pour être réparé sans pour autant que cela affecte votre assurance.
Bon	Vous évacuez votre Skell en toute sécurité, mais les frais de réparation affecteront votre assurance.
Échec	Vous évacuez le Skell détruit, mais vos PV tombent à 1. Votre assurance Skell sera utilisée pour payer les réparations.

Si le Skell d'un membre de votre équipe est détruit, l'évacuation sera automatiquement jugée parfaite et le Skell réparé gratuitement.

Assurance Skell

Un Skell détruit peut être réparé en utilisant l'assurance Skell. Accédez au hangar de la caserne du BLADE via la console de la caserne du BLADE afin de réparer un Skell dans le garage à Skells.

Police d'assurance expirée

Si votre Skell est détruit mais que votre police d'assurance a expiré, il existe deux façons de le récupérer :

Utiliser un ticket de récupération	Utiliser un ticket de récupération 47 pour réparer votre Skell.
Payer les frais	Utiliser les fonds dont vous disposez en jeu pour réparer votre Skell. ◆ Les frais de réparation peuvent être très élevés !

Acheter des nouveaux Skells

Il est possible d'acheter de nouveaux Skells depuis le magasin de l'allée des Armes en sélectionnant POSSESSIONS SKELLS, ou d'acheter de l'équipement en sélectionnant ÉQUIPEMENT SKELL.

Les Skells de vos compagnons

Utilisez l'option d'immatriculation de Skell pour assigner aux membres de votre équipe les Skells que vous avez achetés. Il est possible d'utiliser jusqu'à quatre Skells simultanément pour combattre.

Terrain	Lorsque vous serez sur le terrain, les membres de votre équipe vous imiteront si vous montez à bord ou descendez de votre Skell.
Combat	Pendant le combat, vous pouvez utiliser le menu d'ordres pour demander à vos compagnons de monter à bord ou de descendre de leurs Skells, ou bien configurer leurs actions pour qu'ils montent à bord ou descendent de leurs Skells en même temps que vous. 12

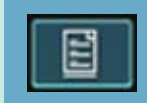
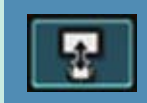
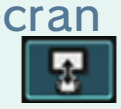
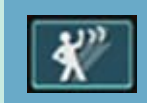
38 Se servir de la carte

La carte du monde de Mira est affichée sur l'écran du Wii U GamePad. Vous pouvez déplacer la carte et voir différentes zones en touchant l'écran du GamePad et en faisant glisser votre doigt dessus.

Icônes

Les boutons de chaque côté de l'écran du GamePad ont différentes fonctions.

◆ Certaines fonctions de la carte deviendront disponibles à mesure que vous progresserez dans le jeu.

	Changer le mode d'affichage en cachant ou révélant certaines icônes de la carte.
	Envoyer un rapport du BLADE. 42
	Activer ou désactiver l'affichage des rapports du BLADE.
	Afficher l'écran de jeu sur le GamePad. ◆ Pour remettre la carte sur le GamePad, touchez l'écran du GamePad, puis touchez  .
	Sélectionner une emote pour faire s'exprimer votre personnage. 45
	Afficher la carte du monde/de New L.A.
/	Zoomer ou dézoomer sur la carte.
	Recentrer la caméra sur le lieu où se trouve actuellement votre personnage.

Observations

Les icônes suivantes seront en surbrillance lorsqu'il y aura quelque chose d'intéressant à faire ou à ramasser :

START	Une mission principale est disponible.
DIVISION SPOILS	Une récompense de division vous attend. 47
SCOUT REWARDS	Une récompense de recrutement vous attend. 44
NEMESIS RESULTS	Une récompense de combat vous attend 46 . Celle-ci dépend de votre contribution au combat contre les Ennemis du monde.

39 Vue section

Ce mode de carte indique le niveau de danger de chaque section et certaines informations à son sujet.

1 Section

La couleur d'une section indique le niveau de danger que représentent les ennemis présents dans cette zone. 11

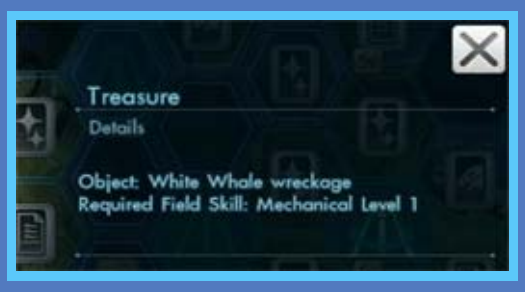
	Il existe un emplacement FrontierNav dans cette section.
	Vous avez installé une sonde dans l'emplacement FrontierNav de cette section.
	Vous pouvez vous rendre dans cette section via le voyage rapide.
	Les informations sur cette section ne sont pas encore disponibles.

2 Information de section

Une icône vous indique si vous avez quelque chose de particulier à faire dans cette section. New signale une nouvelle information de section, tandis que celles que vous avez déjà observées sont indiquées par ✓. En fonction du type d'information, vous pouvez trouver plus de détails en touchant l'icône sur l'écran du GamePad.

- Tyran
- Coffre-fort
- Mission normale
- Mission d'entente
- Information de section récoltée

Détails de l'information de section



Les détails concernant certaines informations de section telles que les tyrans, les coffres-forts et les missions normales deviendront peut-être visibles après que vous avez obtenu des informations importantes 30 auprès des habitants de New L.A.

3 Position actuelle

4 Taux d'exploration

Ce pourcentage indique la proportion de monde que vous avez déjà explorée. Il augmente notamment lorsque vous installez des sondes, résolvez les informations d'une section, etc.

40 Vue FrontierNav

Vue FrontierNav

Ce mode de carte vous permet de voir les informations concernant les sondes installées ainsi que de les remplacer par d'autres types de sondes.

1 Sonde

Le chiffre accolé à une sonde indique sa qualité. ○ indique qu'elle est liée en combo.

- Sonde basique
- Sonde d'extraction
- Sonde de recherches
- Sonde de combat
- Sonde de stockage
- Sonde booster
- Sonde de copie

2 Emplacement FrontierNav

3 Les informations d'extraction sur Mira

Exploitation totale	Quantité totale de miranium que vous pouvez extraire.
Revenu total	La somme totale des revenus générés par le tourisme sur Mira.

Consulter les informations d'une sonde

Touchez pour afficher les informations concernant la sonde sélectionnée.

◆ Utilisez Change Probe pour changer de type de sonde.

Informations de l'emplacement FrontierNav

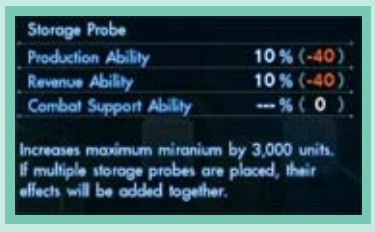
Ceci indique le potentiel d'une section. À chacun de ses aspect est attribuée une note qui influence la productivité des différents types de sondes que vous pouvez y installer.

F (bas) > E > D > C > B > A > S (élevé)

Production	Quantité de miranium pouvant être extrait dans cette section.
Revenus	Revenus pouvant être générés par cette section.
Soutien de combat	Efficacité des éventuelles sondes de combat installées dans cette section.
Panoramas découverts	Le nombre de panoramas découverts.
Ressources exploitables	Les ressources pouvant être extraites dans cette section.

Informations sur la sonde

Ici, vous pouvez voir les performances de la sonde se trouvant dans le secteur sélectionné.


Storage Probe
Production Ability 10 % (-40)
Revenue Ability 10 % (-40)
Combat Support Ability --- % (0)
Increases maximum miranium by 3,000 units. If multiple storage probes are placed, their effects will be added together.

Le nom des zones ainsi que la position des aires de repos 10 sont affichés lorsque vous choisissez cette vue.

Northpoint
Mire
Sickle Rock Rise
Lake
Janpath Lake
East Gate Plain
Completion
18.23 %

41 Escouades et offres rares

En progressant dans le jeu, vous pourrez vous connecter à Internet et rejoindre une escouade.

Qu'est-ce qu'une escouade ?

En fonction du mode escouade que vous aurez choisi, vous pourrez rejoindre vos amis ou des inconnus dans les rangs d'une escouade composée d'un maximum de 32 joueurs. Les membres d'une même escouade peuvent voir leurs rapports du BLADE mutuels et s'allier pour affronter des ennemis.

Sélectionner une escouade

Vous pourrez sélectionner l'un des trois modes de jeu disponibles au début de la partie.

◆ Vous pouvez changer de mode à tout moment en sélectionnant SÉLECTION DE L'ESCOUADE 26 depuis le menu social.

Escouade de l'arche de vie	Ce mode de jeu en escouade est destiné à ceux qui recherchent une expérience de jeu immersive en solo.
Escouades d'invasion	Ce mode de jeu en escouade vous permettra de rejoindre au hasard une escouade composée d'autres joueurs et de découvrir les fonctionnalités multijoueurs du jeu.
Escouades des amis	Ce mode de jeu en escouade vous placera dans l'escouade à laquelle un de vos amis appartient. ◆ Pour de plus amples informations au sujet de la liste d'amis, veuillez vous reporter à la LISTE D'AMIS depuis le mode d'emploi électronique de la Wii U.

Devenir amis

Si vous sympathisez avec des membres via MEMBRES ESCOUADE 26 et que vous souhaitez rejouer avec eux, vous pouvez les ajouter à votre liste d'amis ou à vos favoris.

Requête d'ami	Proposez à un joueur de rejoindre votre liste d'amis.
Ajouter aux favoris	Ajoutez un joueur à votre liste de favoris. 26 Vous pouvez lui envoyer une requête d'ami ultérieurement si vous le souhaitez. ◆ Vous pourrez voir les rapports du BLADE 42 des joueurs que vous aurez ajoutés à votre liste de favoris. ◆ Si vous ajoutez un joueur à votre liste de favoris puis quittez la partie sans sauvegarder, ce joueur ne sera pas ajouté à votre liste.

Notes

Vous ne pouvez pas rejoindre une escouade dans laquelle se trouve un joueur que vous avez ajouté à votre liste d'utilisateurs bloqués 42, et ce même si l'un de vos amis ou joueurs favoris en fait partie.

Offre rare

Si vous faites partie d'une escouade, vous pouvez envoyer de l'équipement ou des objets à d'autres membres de l'escouade, ou bien en recevoir de leur part.

Pour envoyer de l'équipement ou des objets

Lorsque vous consultez les récompenses que vous avez reçues suite à un combat, sélectionnez OFFRE RARE, puis l'équipement ou l'objet que vous désirez envoyer à un autre joueur.

- Vous ne pouvez envoyer qu'une seule pièce d'équipement ou qu'un seul objet par offre rare.

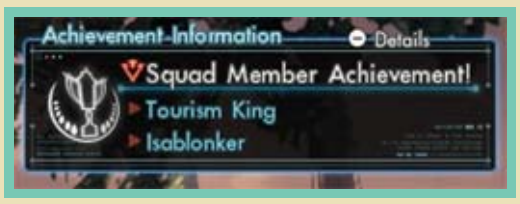
Pour recevoir de l'équipement ou des objets

Lorsqu'une offre rare vous est faite, appuyez sur ⊖ pour indiquer que vous êtes intéressé.

Un candidat	Vous recevrez la pièce d'équipement ou l'objet après quelques temps.
Plusieurs candidats	Un membre de l'escouade sera choisi au hasard parmi les membres intéressés et recevra la pièce d'équipement ou l'objet en question.

Trophées des membres de l'escouade

Une annonce s'affichera lorsqu'un membre de l'escouade débloquera un trophée.

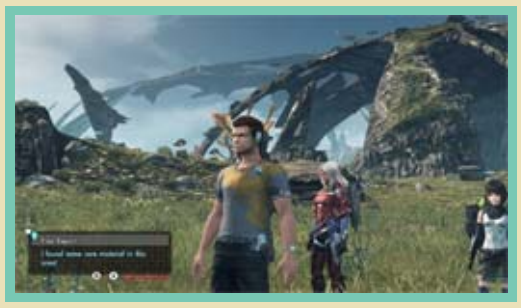


◆ Appuyez sur ⊖ pour voir les informations détaillées concernant l'avatar du joueur ayant reçu le trophée.

L'annonce indiquera également les critères permettant de débloquer ce trophée 26 : vous pourrez alors tenter de l'obtenir vous-même !

42 Rapports du BLADE

Vous pouvez partager vos idées et découvertes avec les membres de l'escouade par le biais des rapports du BLADE.



Recommander (Miiverse)

Vous pouvez recommander un message que vous avez reçu en appuyant sur L + Ⓐ. Si un message est recommandé par suffisamment de joueurs, il sera envoyé aux membres d'autres escouades.

Les rapports du BLADE seront aussi publiés dans la communauté Miiverse Xenoblade Chronicles X.

Envoyer un rapport du BLADE

Procédure

❶ Touchez [⌨] sur l'écran du GamePad.

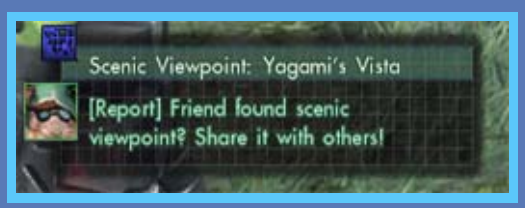
❷ Touchez le clavier qui apparaît à l'écran pour saisir les caractères.

❸ Touchez OK pour envoyer le message.

Changer de sujet (L (maintenir) + ✚)	Vous permet d'attribuer un sujet à votre message afin d'indiquer aux autres joueurs de quoi vous parlez.
Afficher une révélation (L (maintenir) + ✚)	Lorsque vous sélectionnez ceci, seuls les joueurs ayant accepté de voir les révélations ont accès à ce message.

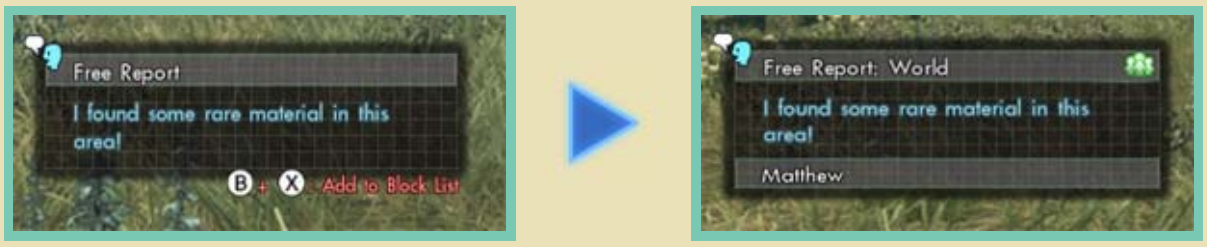
Sujets particuliers

Lorsqu'un message comme celui-ci apparaît, vous pouvez l'envoyer dans la rubrique sujets particuliers, tels que Météo par exemple.



Nom de l'expéditeur

Le nom de l'expéditeur ne s'affichera pas avant que le message soit publié sur Miiverse.


Free Report
I found some rare material in this area!
B + X Add to Block List
Free Report: World
I found some rare material in this area!
Matthew

Voir les rapports du BLADE

Maintenez L enfoncé lorsque vous recevez un message pour qu'il reste affiché à l'écran.

Recommander / Ajouter aux favoris (L (maintenir) + Ⓐ)	Recommandez un message envoyé par un membre de l'escouade. ◆ Si un message est déjà publié sur Miiverse et que vous le recommandez ou l'ajoutez à vos favoris, l'expéditeur sera ajouté à votre liste de favoris. 26
Afficher le message (L (maintenir) +Ⓐ)	Cette option est disponible pour les messages indiqués par . Ces derniers contiennent des révélations, donc réfléchissez-y à deux fois avant de les ouvrir !

Bloquer un joueur

Bloquer temporairement (L (maintenir) + Ⓨ)	Bloquez temporairement les messages du joueur.
Ajouter à la liste des utilisateurs bloqués (Ⓑ+Ⓧ)	Ajoutez le joueur à votre liste d'utilisateurs bloqués. ◆ Veuillez vous référer à la section Bloquer des utilisateurs pour Miiverse dans le mode d'emploi électronique de la Wii U pour plus de détails, comme par exemple comment débloquer les utilisateurs.

Horaires de réception des messages

Les rapports du BLADE sont stockés sur le serveur et envoyés à intervalles réguliers. Cela signifie que vous pourrez recevoir des rapports du BLADE peu importe quand vous jouez et l'heure à laquelle d'autres joueurs les envoient.

43 Missions escouade

Il s'agit de missions partagées par les membres de votre escouade. Les missions escouade vous sont proposées de façon aléatoire lorsque vous jouez, et vous êtes libre d'y participer ou non.

- Au cours de missions escouade, les ennemis visés sont indiqués par S, ce qui les rend plus faciles à repérer.

Objectifs

1 Cibles et objets de collection restants

indique le nombre d'ennemis restant à vaincre, tandis que indique le nombre d'objets de collection que votre escouade doit encore ramasser.

2 Temps restant

Une mission expire lorsque le temps s'est complètement écoulé.

Ennemis

Les ennemis sont divisés en sept catégories telles que les théroïdes, puis en sous-catégories comme les grex et les simius.

◆ Veuillez vous référer au bestiaire 26 pour de plus amples informations.

Les catégories d'ennemis incluent...

Théroïde	Bêtes sauvages, telles que les animaux et les oiseaux.
Insectoïde	Créatures ayant la forme d'insectes.
Piscinoïde	Créatures ressemblant à des poissons et volant dans les airs.

Classification des ennemis

Jaune	Seuls les ennemis d'une catégorie bien spécifique vous permettront d'accomplir votre mission.
Orange	Seuls les ennemis d'une certaine sous-catégorie vous permettront d'accomplir votre mission.
Rouge	Seuls certains tyrans vous permettront d'accomplir votre mission.

Objets de collection

Les objets de collection sont divisés en 10 catégories différentes, telles que Légume.

◆ Veuillez vous référer à l'Encyclopédie 26 pour de plus amples informations au sujet des objets de collection et de leurs catégories.

Les catégories d'objets de collection incluent...

Légume	Les légumes poussant sur les sols mirans.
Relique	Reliques d'une ancienne civilisation.

Classification des objets de collection

Vert	Seuls les objets de collection appartenant à une catégorie spécifique vous permettront d'accomplir votre mission.
Bleu	Seuls les objets de collection d'une certaine catégorie vous permettront d'accomplir votre mission.

Voir les détails

Maintenez R enfoncé et touchez L pour voir des informations concernant vos cibles, telles que leur nom.

◆ Le curseur fait défiler la liste lorsque vous appuyez sur L.

Accomplir une mission

Lorsque vous atteindrez l'objectif d'une mission, vous pouvez recevoir en guise de récompense des objets sélectionnés aléatoirement parmi la liste suivante.

Ticket de récompense	Vous permet d'échanger des matériaux via le terminal de la caserne du BLADE.
Médailles du BLADE	Objets rares nécessaires pour défier les Ennemis du monde. 45

Missions d'escouade

La mission est accomplie lorsque le nombre d'ennemis à terrasser ou d'objets à ramasser atteint zéro. L'annonce de mission d'escouade s'illumine alors pour indiquer qu'une mission d'escouade 45 est disponible.

- Le terme « mission BLADE » est utilisé lorsque plusieurs types de missions d'escouade sont regroupées ensemble.

Progression de l'invasion

La progression de l'invasion augmente à mesure que les quêtes BLADE sont accomplies. Une fois la jauge de progression complète, un Ennemi du monde 45 apparaîtra.

44 Recruter des BLADE

Les avatars des autres joueurs sont enregistrés dans la console de recrutement BLADE. En utilisant la console, vous pouvez recruter un avatar et l'ajouter à votre équipe pour qu'il combatte à vos côtés pendant un certain temps.

Recruter des avatars

Depuis la console, choisissez le niveau et la classe de l'avatar que vous aimeriez recruter.

BLADE Scout Console
BLADE List
Cost Time (min)
Lv. 60 Citan 46980 120
Lv. 60 hi 46980 120
Lv. 60 Cauliflower 46980 120
Lv. 60 Cross 46980 120
Lv. 60 Vera 46980 120

Coût

Il est possible que vous deviez payer avec les fonds dont vous disposez en jeu en fonction de la différence entre votre niveau et celui de l'avatar que vous aimeriez recruter.

Durée

Un avatar recruté devra vous quitter après un certain temps. Le temps restant est affiché dans le menu des Membres d'équipe actifs. 24

- Le temps restant continue de s'écouler même lorsque vous ne jouez pas.
- Un avatar recruté rentrera chez lui si vous l'enlevez de l'équipe.

Fostering (combattre ensemble)

La jauge de recrutement se remplit à mesure que vous combattez et que vous gagnez de l'EXP interne avec l'avatar recruté.
Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez recevoir les récompenses suivantes :

- Des points de division
- Des tickets de récompense
- Des ressources
- Qu'un profil masqué 26 soit révélé

Quitter

Vous pouvez recevoir des médailles du BLADE 43 lorsqu'un avatar recruté rentre chez lui.

Enregistrer votre avatar

D'autres joueurs peuvent recruter votre avatar une fois que vous l'avez enregistré dans la console.

Gérer l'avatar enregistré

Vous permet d'enregistrer, de modifier ou de retirer votre avatar.

Récapitulatif et récompenses de données de prospection

Vous permet de voir les informations sur les joueurs ayant recruté votre avatar. Vous pouvez également recevoir les récompenses suivantes :

- De l'EXP interne
- Des objets de collection
- Des ressources

Limite de temps pour les récompenses

Les récompenses sont valables pendant sept jours après avoir été émises. Elles seront perdues au bout d'une semaine, n'attendez donc pas trop pour les récupérer.

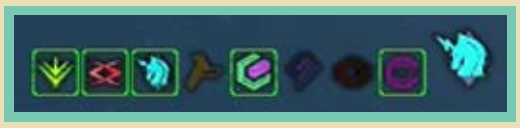
Les avatars sur le terrain

Vous pouvez rencontrer d'autres avatars à la caserne du BLADE ou dans les camps de base et les recruter sans passer par la console de prospection.

Durée d'engagement des avatars recrutés sur le terrain

Un avatar recruté ainsi combattra à vos côtés en tant que compagnon pendant 30 minutes.

Soutien de division



Une icône en surbrillance vous indique que vous recevez également un bonus de soutien de la division à laquelle l'avatar recruté appartient. Si vous combattez à ce moment-là, le soutien de division 28 se déclenchera suivant une probabilité déterminée à l'avance.

Ceci arrive également lorsqu'un membre d'escouade est dans la même zone que vous 10 . Plus il y a de membres d'escouade dans la zone, plus il y a de chances que le soutien de division se déclenche.

45 À propos des missions en ligne

Il s'agit de missions que vous pouvez accepter depuis la console réseau situé dans la caserne du BLADE. Vous pouvez travailler de concert avec d'autres joueurs pour créer une équipe composée d'un maximum de quatre membres.

Certains matériaux précieux ne peuvent être obtenus qu'en accomplissant des missions en ligne.

Les fonctionnalités de la console réseau

Missions actives

Vous pouvez rejoindre une mission qui accepte de nouveaux participants.

Accepter des missions

Vous pouvez accepter différents types de missions.

Missions d'escouade	Il s'agit de missions qui deviennent disponibles après que vous avez accompli des missions escouade. Il vous sera demandé de terrasser des indigènes. ◆ Une mission d'escouade se termine lorsqu'un des membres de l'escouade atteint les objectifs fixés.
Épreuve chronométrée	Vous pouvez combattre à nouveau les boss de l'histoire principale et essayer de battre le meilleur temps d'autres joueurs.

Combat contre les Ennemis du monde

En progressant dans le jeu, les missions d'escouade partagées avec tous les joueurs deviendront disponibles. Vous pouvez défier des boss surpuissants en utilisant des médailles du BLADE. 43
Ceci inclut des boss qui :

- Les boss qui apparaissent à intervalles réguliers.
- Les boss qui apparaissent une fois la progression de l'invasion 43 complète.

Réclamer le butin d'un combat contre un Ennemi du monde

Permet d'échanger contre des récompenses les appendices que vous obtenez en terrassant les Ennemis du monde. 43

Après avoir été vaincu ou mis en fuite

Même si vous avez pris la fuite face à un Ennemi du monde ou qu'il vous a vaincu lors du combat, si vous parvenez à lui arracher un ou plusieurs appendices, vous pourrez malgré tout recevoir des récompenses supplémentaires en fonction des parties du corps que vous lui aurez prises.

- Vous devez réclamer votre butin avant de pouvoir choisir d'autres objets.

Utiliser les tickets de récompense

Permet d'échanger les tickets de récompense contre des matériaux.

Activités liées à une division

Vous permet de consulter les activités liées à une division ou de recevoir des récompenses de division. 47

Jeux en coopération

Vous pouvez rejoindre une équipe composée d'un maximum de quatre joueurs et participer à des missions d'escouade (combats contre les Ennemis du monde inclus). Suivez les étapes suivantes pour rejoindre une équipe. Si vous souhaitez créer votre propre équipe, sélectionnez l'option RECRUTEMENT. Si vous préférez rejoindre un recrutement ou une équipe existante, sélectionnez PARTICIPANT.

Recrutement

❶ Sélectionnez une mission, puis RECRUTER ET ACCEPTER.

❷ Si d'autres joueurs sont à la recherche d'une équipe, ils apparaîtront à côté de la console réseau.

❸ Attendez que tous les membres soient prêts (l'icône située au-dessus de leur tête commencera à clignoter quand ce sera le cas).

❹ Ouvrez le portail jaune et passez à l'attaque !

Participants

❶ Si un joueur est à la recherche de nouveaux membres pour son équipe, vous recevrez une invitation [SQUAD MISSION INVITATION].

❷ Il existe deux façons de participer à une mission.

Rejoindre une mission maintenant	Appuyez sur ⊖ lorsque vous recevez une invitation pour rejoindre l'équipe immédiatement.
Rejoindre une mission plus tard	Sélectionnez REJOINDRE MISSION sur la console réseau pour ne pas accepter l'invitation immédiatement.

❸ Lorsque vous êtes prêt à commencer une mission, approchez-vous du portail jaune et appuyez sur Ⓐ.

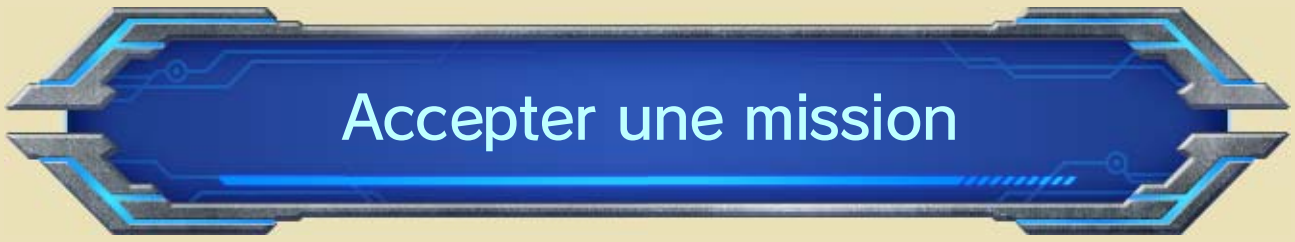
◆ Si vous changez d'avis ou avez besoin d'un peu de temps pour vous préparer pour la mission, réappuyez sur Ⓐ une nouvelle fois en vous tenant devant le portail jaune pour désactiver le statut « Prêt ».

❹ Attendez le recruteur pour pouvoir démarrer une mission.

Sélectionner un emote

Touchez sur l'écran du GamePad pour sélectionner des emotes afin de communiquer plus facilement avec vos coéquipiers.

46 Missions en ligne (accepter et accomplir)



1. Sélectionner une mission

Voir les détails concernant différentes missions sur la console réseau.

Niveau requis [REQUIRED LEVEL]	Niveau minimum pour pouvoir accepter une mission.
Niveau sync. [SYNC LEVEL]	Le niveau maximal autorisé pour une mission. Si votre niveau est plus élevé que la limite, il sera réduit au niveau sync.
Nouveaux essais [RETRIES]	Le nombre de fois où votre équipe peut retenter la mission en cas d'échec.
Limite de temps [TIME LIMIT]	La limite de temps pour le combat.
Limite de participants [PARTICIPANT LIMIT]	Le nombre maximal de membres pouvant rejoindre l'équipe pour participer à la mission.
Limite de Skell [SKELL LIMIT]	Indique s'il est possible d'utiliser un Skell pour accomplir la mission.

Récompenses de base [BASE REWARD]	Vous pouvez recevoir les récompenses suivantes en accomplissant une mission : : Des fonds : De l'EXP interne : Des tickets de récompense : Des points de combat

2. Sélectionner les membres de l'équipe

Il existe deux manières de rechercher des membres pour une équipe :

Recruter et accepter	Envoyer des invitations aux membres de l'escouade pour jouer en coopération.
Accepter avec l'équipe actuelle	Accepter une mission avec les membres de l'équipe actuelle.

3. Débuter une mission

Ouvrez le portail jaune pour débuter une mission.

Vaincre les ennemis

Trouvez les cibles ennemies et abattez-les.

- Votre équipe abandonnera la mission si la limite de temps est atteinte ou s'il ne vous reste plus de « nouveaux essais » et que vous échouez une fois de plus.

Menu de combat

Le menu suivant devient disponible pendant une mission :

Abandonner	Vous permet d'annuler une mission. ◆ Lorsqu'un recruteur abandonne une mission, tous les membres de l'équipe seront forcés de l'abandonner également.

Combat contre les Ennemis du monde

Les PV du boss diminuent à mesure que vous l'attaquez. Réduisez ses PV à zéro pour gagner le combat. À chaque fois que des joueurs réussissent à vaincre l'Ennemi global, ils lui voleront un PR (point de résurrection). Les PR indiquent le nombre de fois où l'ennemi peut réapparaître.

Après avoir vaincu un Ennemi global

Le nombre de PR restant est envoyé sur le serveur et partagé avec tous les autres joueurs. L'ennemi sera vaincu lorsque ses PV ainsi que ses RP seront tombés à zéro.

◆ Si vous mettez trop de temps à le vaincre, le boss finira par fuir.

Résultats de mission

Vos recevrez des récompenses de base en accomplissant une mission. Vous pouvez également recevoir des matériaux rares.

Récompenses de mission garanties

À la fin d'un combat contre un Ennemi du monde, des récompenses garanties seront affichées en fonction du nombre de PR que vous avez volés. Sélectionnez RÉCLAMER LE BUTIN DU COMBAT CONTRE L'ENNEMI DU MONDE 45 après avoir vaincu l'ennemi ou qu'il se soit échappé pour recevoir les objets en récompense.

Évaluation de la limite de temps

L'évaluation du combat expire une semaine après que l'Ennemi du monde ait été terrassé ou qu'il se soit enfui. Une fois que l'évaluation aura expiré, vous ne pourrez plus réclamer vos récompenses. Vous pouvez voir le temps qu'il vous reste via le menu social.

47 Activités de division et classement

Activités de division

Vous pouvez gérer votre division depuis la console réseau.

Divisogramme

Affiche le classement journalier des divisions, basé sur les points de division. Les divisions gagnent des points lorsque leurs membres travaillent sur les activités recommandées.

Boost

Si votre division gagne plus de points que la veille, son icône se mettra en surbrillance. Cela indiquera que votre division est en mode boost et que le nombre de points que la division gagne sera augmenté jusqu'à la fin de la journée.

Récompenses de division

Les récompenses de division sont des objets consommables. Vous pouvez sélectionner un objet par jour. Plus le rang de votre division est élevé, plus vous aurez le choix entre différents objets.

Exemples d'objets utilisables

Tickets de récupération	Couvre les frais de réparation de votre Skell lorsque son assurance a expiré.
Bandage	Tous les membres de l'équipe récupèrent l'intégralité de leurs PV.
Plein de carburant	Le Skell récupère 3 000 unités de carburant.
Amplificateur de tension	Tous les membres de l'équipe gagnent 1 000 PT.

Sélection de division

Il n'est possible de changer de division que lorsque vous jouez en ligne.

- Changer de division aura un coût que vous payerez avec les fonds dont vous disposez dans le jeu.

Classements

Pour voir les différents classements des autres joueurs, sélectionnez SOCIAL puis CLASSEMENTS à partir du menu principal.

◆ Les classements sont mis à jour quotidiennement.

Exemples de classements

Maître des cris de guerre	Combien de fois sont activés les cris de guerre pendant le combat.
Unique survivant	Le nombre de combats gagnés avec moins de dix PV restants.
Rain Singer	Le nombre de fois où votre équipe a été surprise par la pluie.

48 Mentions légales

IMPORTANT

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

Veuillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078